EXCALIBUR+ 18

PŘEDPLATÍŠ-LI SI MNE, SLÁVA TOBĚ. NE-LI VŠAK A ČTEŠ-LI MNE, DO ZÁHUBY SE UVRHNEŠ.

PŘÍLOHA EXCALIBURU 18 PRO PŘEDPLATITELE. VYDÁVÁ PCP, P.O.BOX 414, 111 21 PRAHA 1.

KING'S QUEST IV.....+1
PRINCE OF PERSIA II.....+2
SHADOWLANDS.....+6
CIVILIZATION .....+8
AMAZON.....+9
CRYSTAL KING. DIZZY .....+10
SIR ERIC THE UNREADY ...+11
ULTIMA UNDERWORLD II ..+12
LONGBOW .....+16

The Perils of Rosella

King's Quest IV

Pozdě, ale přece. King Quest IV už je sice hra stará několik let, ale je natolik kvalitní a dnes už součástí klasického „zlatého" fondu adventur, že neotiskout kompletní návod by byl absolutním hřích.

V pěkném intru hry se dozvídáme, že král Graham už konečně chce své dobrodružné řemeslo pověsit na hřebíček, na znamení toho odhazuje svůj cestovatelský klobouček, ale bohužel to je v této chvíle jediná dobrá zpráva. Král se v bolestech zhroutí a těžce nemocen je uložen na lůžko. Rosella se od víly Genesty dozví, že otci pomůže zázračný lék, který je plodem podivného stromu, rostouciho v zemi Tamir. Země je ale ovládána čarodějnicí Lolitou a pokud se Genestě nevrátí talisman i tato víla zemře.

Rosella se ocitá na břehu moře, ještě jednou se objeví slábnoucí Genesta, která princeznin královský oděv změní na prostý šat. Rosella se vydá proti proudu potůčku, dojde k můstku, pod kterým najde zlatý míček (LOOK UNDER BRIDGE), pokračuje ve své cestě proti proudu potoka, až dojde k domečku v kořenech. Vejde dovnitř (OPEN DOOR), velký nepořádek uklidí (CLEAN HOUSE), náhle se objeví sedm trpaslíků, naberou si polévku, usednou ke stolu a pozvou na polévku i Rosellu. Rosella jim poví o svém úkolu (TALK TO DWARF), ale trpaslíci moc pomoci nemohou. Po jídle mužíčci odcházejí zpět do práce, na stole mezi miskami najde Rosella váček s diamanty (TAKE POUCH). Princezna vyjde z domu, pokračuje doprava až do dolu, kde trpaslíkovi v zadní místnosti chce váček s diamanty vrátit (GIVE POUCH TO DWARF). Trpaslík však Roselle diamanty daruje a navíc přidá lampu. Rosella vyjde z dolu, vydá se směrem na sever, až dojde k rybníčku. V pravé polovině obrazovky upustí míček (DROP BALL), žába vyleze z vody, Rosella žábu zvedne a políbí (TAKE FROG, KISS FROG, TAKE BALL). Dále pokračuje doprava, až ke starému domu. Vejde dovnitř (OPEN DOOR), pokračuje do místnosti vlevo, prohlédne knihy (LOOK BOOK), vezme si Shakespearovy verše (TAKE BOOK) a přečte je (READ BOOK). Princezna opět odejde z domu, jde na jih, na zemi uvidí ptáka, který tahá červa. Pták se lekne, odletí, Rosella červa sebere (TAKE WORM). Pak se vydá dále na jih až dojde k molu, kde najde rybáře. Pokusí se s ním promluvit, ale reakce je nulová (TALK TO MAN). Rybář se zvedne odchází domů. Rosella jde za ním, promluví s jeho ženou, a protože rybář stále neodpovídá, nabídne ženě váček s diamanty (KNOCK DOOR, TALK TO MAN, TALK TO WOMAN, GIVE POUCH TO WOMAN). Za diamanty dostane Rosella rybářský prut, na něj napíchne červa a odejde na molo chytat ryby (PUT WORM ON POLE, CATCH FISH 2x). Ulovenou rybu si vezme. Vydá se opět podél potoka, cestou potká hráče na loutnu. Promluví s ním, nabídne mu knihu a dostane loutnu (LISTEN TO MUSIC, TALK TO MAN, GIVE BOOK TO MAN). Princezna pokračuje v cestě, až narazí na Pana, který hraje na flétnu, sama zahraje na loutnu a pak Panovi loutnu nabídne (PLAY LOUTE, OFFER LOUTE TO PAN). Rosella pokračuje ve své pouti dále na východ k římskému koupališti. Tady vyruší Cupida, ten odletí, u vody zapomene luk a šípy (TAKE BOW). Při další cestě na sever uvidí opět jednorožce, po kterém vystřelí (SHOOT UNICORN WITH BOW), z plachého zvířete se náhle stane přítulný druh. Rosella zatím nechá jednorožce být a putuje dále na východ. U vodopádu si nasadí korunku, kterou dostala od prince (WEAR CROWN). Proměněna v žábu lehce proplave vodopádem a dostane se ke skryté jeskyni. Sundá korunku a už zase jako princezna sebere prkno (TAKE BOARD) a vstoupí do jeskyně. Rozsvítí lucernu (LIGHT LANTERN, vstoupí do tmavé jeskyně. Na zemi sebere kost (TAKE BONE), opatrně prochází bludnou jeskyní. Asi ve druhé polovině jeskyně položí prkno na zemi (PUT BOARD ON FLOOR), aby bezpečně přešla přes propast. Když vyjde z jeskyně, čeká jí další překážku. Bahno, které musí přeskákat (JUMP 4x). Před ostrůvkem, na kterém roste strom s ovocem, položí prkno na zem, ale napřed uspí hada hrou na flétnu (PUT BOARD ON FLOOR, PLAY FLUTE), konečně získá toužený plod (TAKE FRUIT). Stejnou cestou (a tím i stejnými příkazy) se vrátí zase k vodopádu. Princezna se teď vydá na jih, až dojde k úpatí hory a po stezce se vydá nahoru. Cestou je uchopena Lolitinými přísery. Po výslechu je Lolitou uvězněna a nakonec omilostněna s tím, že přivede zlé víle jednorožce. Když ji létající přísery usadí zpátky na zem, vydá se Rosella k moři. Z mola skočí do moře, doplave k ostrovu, kde nejprve sebere paví pero (TAKE FEATHER), při plavbě zpátky je pohlcena vírem, ocitne se v břiše velryby. Nejprve objeví láhev s perfektním žertem od Sierry (TAKE BOTTLE, OPEN BOTTLE, READ NOTE), pak vyleze vlevo vzadu po jazyku šikmo nahoru až k čípku velryby, kterou polechtá na patře (TICKLE WHALE WITH FEATHER). Velryba kýchne a princeznu vyvrhne do moře. Rosella doplave na ostrůvek. Nejprve nakrmí pelikána (THROW FISH TO PELICAN), píšťalku, kterou pták upustí, princezna sebere (TAKE WHISTLE). Z trosek korábu sebere uzdu (LOOK GROUND - uvnitř trosek lodi). A cesta zpět, nejprve zapískat na píšťalku, pak jízda na delfínu (USE WHISTLE, RIDE DOLPHIN).

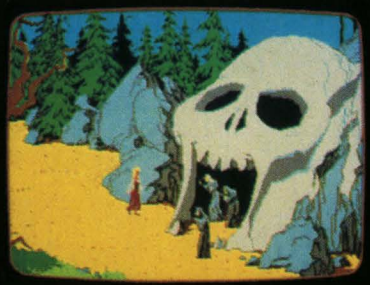
Z pobřeží jde Rosella severovýchodně až najde jednorožce, toho osedlá a vydá se na něm k Lolitě (PUT BRIDLE TO UNICORN, MOUNT UNICORN). Na cestě k hradu je opět unesena létajícími bazilišky, je Lolitou pochválena, ale dostane další úkol. Přinést slepici, která snáší zlatá vejce. Po vysazení pod horou zpět na západ, ale pozor! Les s mluvícími stromy je životu nebezpečný. U stavení uvidí Rosella obří ženu, která táhne mrtvou srnu. Když žena zajde do stavení, vejde za ní i Rosella, uvnitř uklidní psa kostí (OPEN DOOR, THROW BONE TO DOG) a vyjde po schodech do patra. Vpravo u stěny vezme sekyru (TAKE AXE), sejde ze schodů, schovat se za dveře, podívat se opatrně ven (OPEN DOOR, LOOK KEYHOLE 2x). Když obr usne, princezna vyjde a sebere slepici (OPEN DOOR, TAKE HEN) a rychle pryč (OPEN DOOR). Zase je obludami donesena do hradu, pochválena Lolitou, ale další úkol - přinést Pandořinu skříňku. Po návratu na zem Rosella vejde do lesa s živými stromy. kde ji chrání sekera (USE AXE). Za lesem objeví jeskyni ve tvaru lebky, vejde dovnitř. Se třemi čarodějnicemi se začne bavit, až když jim seber jejich jediné oko (TAKE EYE). Čaroděj ky jí nabídnou výměnou zlatého skaraba (TAKE SKARAB,GIVE EYE TO WITCHES). Z jeskyně projde Rosella již bez problémů lesem, na hřbitově, kde za tmy vylézají nebožtíci ze země ji ochrání skarab. Princezna dojde opět k tajemnému domu a vejde dovnitř (OPEN DOOR).Uslyší dětský pláč, projde vlevo do knihovny, objeví tajný vchod, který otevře a vezme si lopatu (LOOK PICTURE, LOOK LEFT WALL, MOVE LATCH, TAKE SHOVEL). Na hřbitově najde hrob Hirama Benetta a začne u hrobu kopat (READ EPITAPH, DIG HOLE) - malý hint, hrob je vlevo nahoře. Najde dětské chrastítko a s ním se vrátí do domu, do dětského pokoje, kde je dá do kolébky (TAKE RATTLE, GIVE RATTLE IN CRADLE). Pak opět prochází Rosella domem, aby dalšího ducha našla v kuchyni, vyjde opět na hřbitov, najde hrob Newberry Willa, vykope zlaťáky, které dá starci. (READ EPITAPH, DIG HOLE, TAKE COINS, GIVE COINS TO MAN). V domě uslyší pláč, v ložnici najde plačícího ducha mladé ženy, na hřbitově najde hrob Betty Crowdenové, vykope nárámek a donese jej ženě. (READ EPITHAF, DIG HOLE, TAKE LOCKET, GIVE LOCKET TO WOMAN). V předsíni domu potká ducha staršího muže, na hřbitově najde hrob lorda Coningsbyho, vykope medaili, kterou dá duchovi (READ EPITAPH, DIG HOLE, TAKE MEDAL, GIVE MEDAL TO MAN). V domě objeví dalšího ducha, tentokrát malého hocha, na hřbitově najde hrob Willlyho, vykope houpacího koníka. Chlapce následuje po žebříku, dá mu koníka, otevře truhlu a vezme si noty. (READ EPITAPH, DIG HOLE, TAKE HORSE, CLIMB LADDER, GIVE HORSE TO BOY, OPEN CHEST, TAKE NOTES). Rosella projde domem, až do tajné místnosti, po schodech pak vyjde do věže, usedne k varhanům a začne hrát podle not (SIT DOWN, PLAY SHEET MUSIC). Když dohraje, objeví na varhanách zásuvku a v ní klíč. (LOOK INTO DRAWER, TAKE KEY). S klíčem jde na zadní hřbitov, otevře kryptu, vezme lano, sleze po žebříku, seber Pandořinu skříňku a nechá se bazilišky odnést k Lolitě (UNLOCK DOOR, TAKE ROPE, CLIMB LADDER, TAKE BOX). Lolita je tak spokojena, že chce princeznu provdat za svého ohyzdného syna. Rosellu zamknou do ložnice, ale Lolitin syn má v sobě přece kus dobrého. Podstrčí princezně růži s klíčkem (LOOK ROSER? TAKE KEY). Princezna odemkne dveře (UNLOCK DOOR), sejde do místnosti se skříňkou, vezme si opět své věci (OPEN CABINET, TAKE ALL, CLOSE CABINET). Vystoupí opět do věže, zlatým klíčkem si odemkne, na Lolitu vystřelí Cupidův šíp (OPEN DOOR WITH GOLDEN KEY, SHOOT LOLITA WITH ARROW), na Lolitu však má šíp smrtící účinek, Rosella ještě vezme z jejího krku talisman (TAKE TALISMAN). V hradě ještě najde slepici a skříňku, ve stáji před hradem pustí na svobodu jednorožce (TAKE HEN, TAKE BOX, OPEN GATE). Vrátí se pak zpět na hřbitov, skříňku vrátí do krypty (UNLOCK DOOR, CLIMB LADDER, DROP BOPX, CLIMB LADDER,CLOSE DOOR), dojde na molo, přeplave na ostrov, vejde do Genestina zámku, dá talisman Genestě (GIVE TALISMAN TO GENESTA) a... konec už vychutnejte sami.

Cpt. Vlada

Název hry:	Perils of Rosella
Firma:	Sierra on-line
Rok výroby:	1988
Typ hry:	Adventure
Na počítač:	PC
Minimum:	8MB, EGA
Obtížnost:	vysoká
Originalita	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	78 xxxxxxxxxxxxxx
Atmosféra	81 xxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	85 xxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	74 xxxxxxxxxxxxx
Efekty	71 xxxxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt:	80%

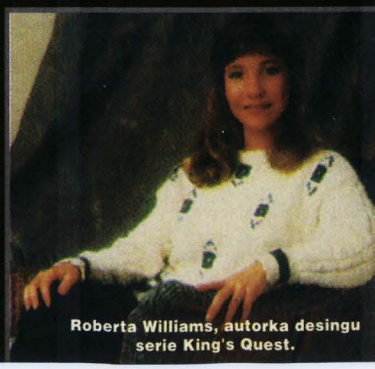
Poznámka: Kromě šestky nejhezčí King's Quest.

Mnoho podivných míst vás čeká na vaší cestě.



Setkání s osobnostmi starých legend.

Zkoumejte opatrně. Některé věci se mohou přihodit pouze v noci.



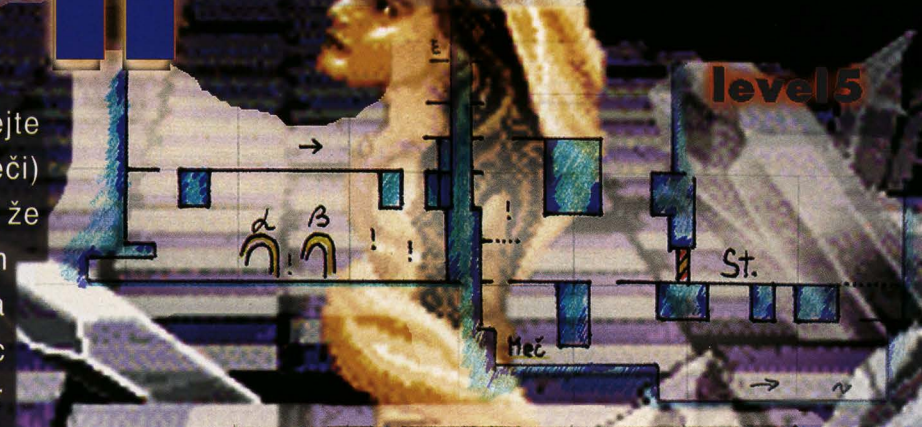
Roberta Williams, autorka desingu serie King's Quest.

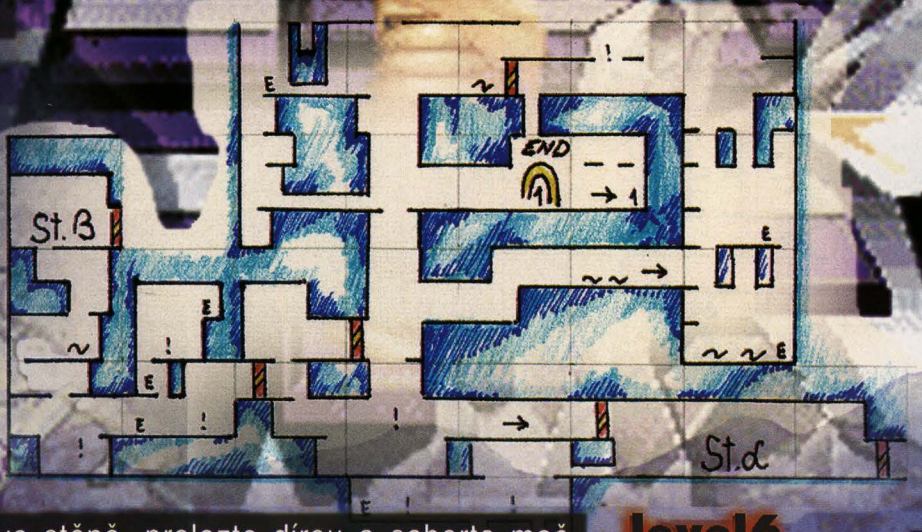
PRINCE OF P

Nejdůležitější jsou pro vás mapy a slovně proto pouze stručně k problémovým úrovním. V **level 1** běžte stále doleva a skočte na loď. Pro rozehrání je to patřičně jednoduché. Po cestě lodí se proberete na pláži neznámého ostrova. Běžte doleva a bortící se kameny proběhněte tak, aby pouze kámen se symbolem zůstal celý - otevřou se vám dveře do **level 2.** Zde již začíná klasické procházení plošinek. Připomeňte si všechny potřebné pohyby - úkrok do strany aktivovaný držením Shiftu a daného směru, skok s rozběhem i bez rozběhu, apod. První vážný problém potkáte v **úrovni čtvrté.** Dostanete se na provazový most hlídaný nesmrtelným kostlivcem. Nemůžete mu utéci, protože by okamžitě šel a sešlápl plošinku na pravé straně mostu, která zavírá dveře v levé obrazovce. Všimněte si, že jakmile s kostlivcem bojujete v nejcitlivější, střední části mostu, most se utrhne a je po vás. Musíte s ním bojovat tak, aby vy jste byli vlevo (aniž by však doběhl sešlápnout plošinku) a v momentě, kdy se most utrhne, jste se mohli zachytit levého dřevěného okraje. Tento okraj zůstává po každém utržení stejně daleko a můžete si tedy zapamatovat, kde v kritickém okamžiku musíte stát. Při boji toto krajní místo opatrně opouštějte smě-

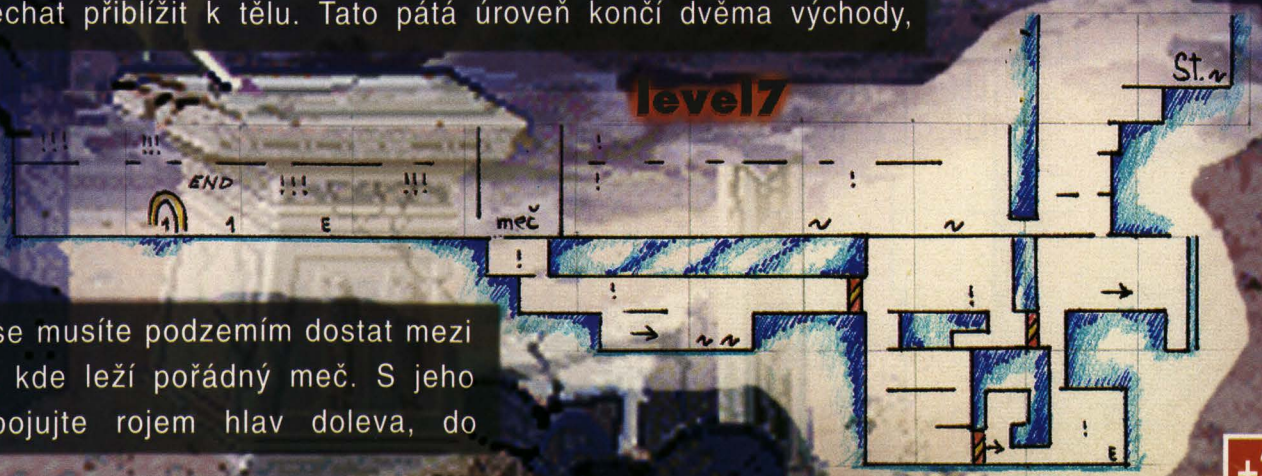
ERSIA II

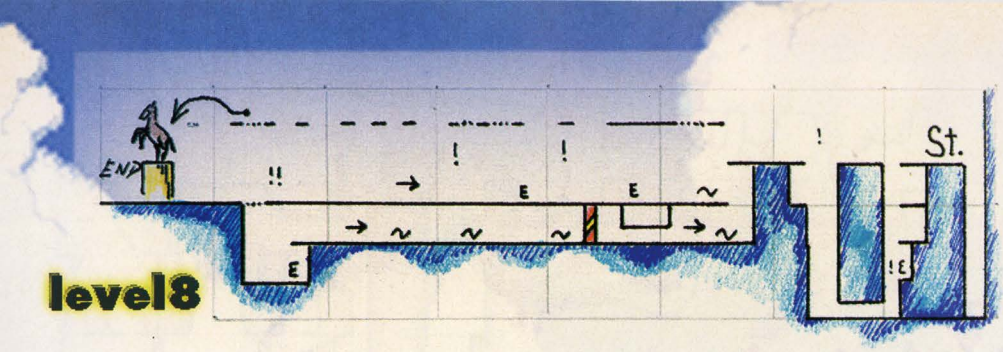
rem vpravo. Až se most utrhne, udělejte rychle úkrok dozadu (při taseném meči) a střelou se zachyťte levého okraje. To, že vám upadne meč, je neodvratné, časem si najdete nový. Nyní běžte doleva (horem!), sedněte si na létající koberec a dostanete se do **level 5.** Pozor na hady - jejich uštknutí je smrtelné. Je lepší přeskakovat je z větší dálky. Skočíte-li přímo na hada, již vás neuštkne. Naopak, zabije vás i z větší vzdálenosti většinou v momentě, kdy se chystáte ho přeskočit. Občas narazíte na větší klubko hadů, kdy je dobré počkat, až některý z nich zaleze do země. Dále se naučte plazit držením dolů a směru. Vyloženě po břiše se princ plazí automaticky pouze v případě nutnosti. Podplazte tedy břit ve stěně, prolezte dírou a seberte meč. Souboje s létajícími hlavami nejsou tak obtížné, jak se na první pohled zdá. Nesmíte si je nechat přiblížit k tělu. Tato pátá úroveň končí dvěma východy, jejichž protějšky můžete vidět na mapě **level 6.** Vyberte si ten, co vám lépe vyhovuje. V **úrovni 7** se musíte podzemím dostat mezi dvě silné mříže, kde leží pořádný meč. S jeho pomocí se probojujte rojem hlav doleva, do





level6





level 8. A tady na vás čeká opravdová skákací lahůdka. Musíte proskákat po vratkých sloupech a plošinkách úplně doleva a skokem s rozběhem skočit na sochu koně. Je bezpodmínečně nutné, abyste si celou trasu sloupoví prošli vždy nejdříve dolem a pobili hlavy, teprve poté se vraťte doprava a skákejte horem. Tady vám bohužel nemohu poradit, jediný špatný krok a hrajete úroveň znova. Mohu vás pouze povzbudit tvrzením, že jsem tuto překážku překonal asi na padesátý pokus. Čeká vás slušné demo, snažte se.

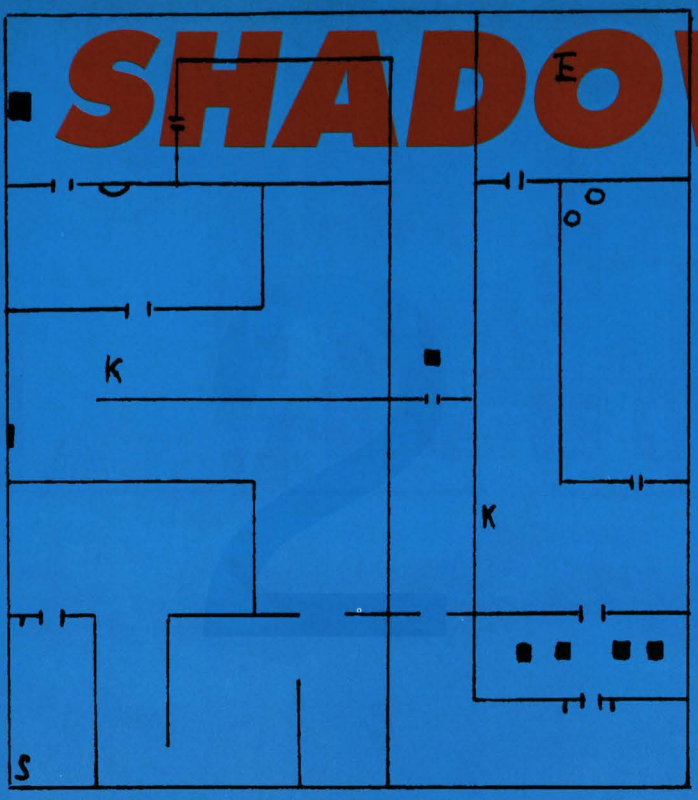
Level 9 skrývá opět novou grafiku a nové nápady. Poměrně tuhé jsou zde souboje s ptakohlavy, které vyžadují již úplné šermířské umění. Tato úroveň se dá udělat velice jednoduše (tak trochu podvodem), prostě běžte doprava a postupujte podle trasy označené na mapě. **V desítce** jděte stále nahoru. Tahle zóna je hlavně na logiku a je poměrně složitá. Řešení je příliš komplexní, abych ho popisoval, musíte si na něj přijít. Připomenu vám pouze, že až budete nahoře nad propastí, musíte shodit uvolněnou plošinku. Kdesi dole se zmáčkne spínač. **Level 11** je možno vyřešit obdobně jednoduše jako devítku. Stačí jen dávat velký pozor na sešlapování (resp. na nesešlapování) plošinek a jít doleva, dolů a až nakonec doprava. Východ 2 se vám otevře vypitím lahve s džinem. **Úroveň 12** je opět zákysová. Nejdříve si párkrát poskočte pro štěstí - kdo to neudělá má smůlu. Pravou část proběhnete bez problémů, přičemž dveře vlevo zůstanou otevřeny, pokud na plošince, která je otevírá, skolíte nepřítele. Levá část skrývá

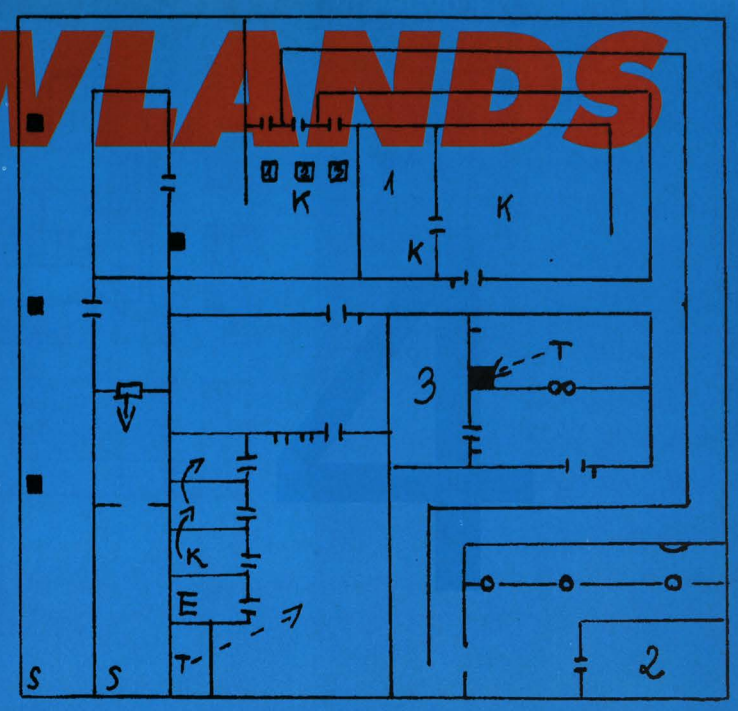
obrovské jatka. Na gobelínu zde uvidíte vyšitý pravdivý nápis „Kdo ukradne oheň, zemře“. Prosekejte se až úplně vlevo, zabijte posledního ptakohlava a opatrně bez rozběhu skočte ke svatému ohni. V tomto momentě se vám vpravo otevřou dveře do poslední úrovně. To, že se otevřou bez jediného zvuku, bych s prominutím označil za svinstvo. Nevěřili byste, kolikrát jsem zoufale vlezl do ohně, nevěda, co dál.

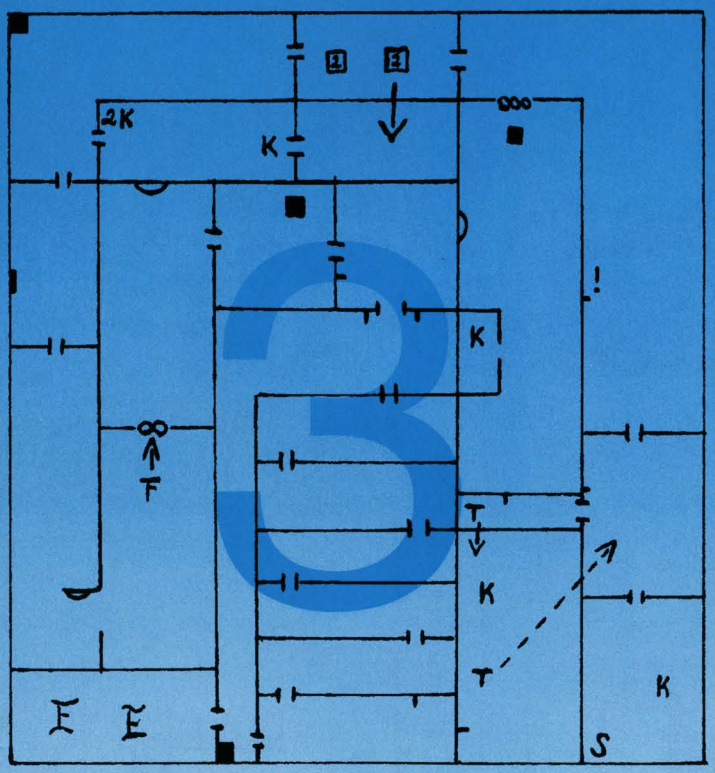
Level 13 je poslední a je tuhá. Nemá cenu ji mapovat, není složitá lokačně. Musíte zabít svého protivníka, kterého uvidíte vpravo od šachovnice v pěti variacích. Vstupte do jeho obrazu a otáčejte se rychle doleva a doprava. Až chytíte jasným plamenem, vylezte nahoru a v trojrozměrném městě svého nepřítele zabijte ohněm. Pozor, nezůstávejte s ním déle v jedné rovině, nebo souboj vyhraje on. Dobře dohráli.

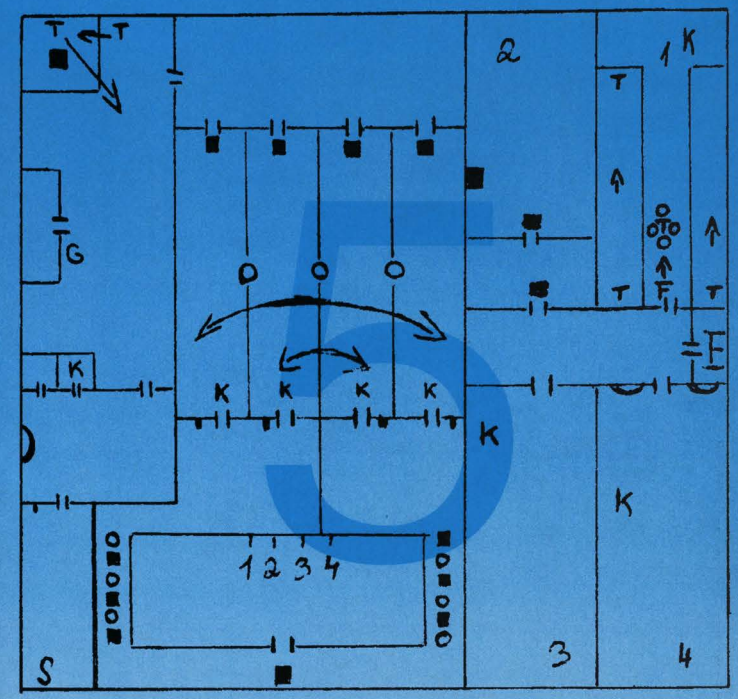
ANDREW

SHADOWLANDS









No konečně. Konečně se mi po mnoha dnech strávených u počítače podařilo dokončit fantastický dungeon-adventure, The Shadowlands. Návod jistě pomůže těm, kteří ve hře beznadějně zakysli a možná navnadí i hráče, které tato hra příliš nenadchla.

Na úvod bych si dovolil ještě několik rad. Při vybírání postav na začátku hry je nejlepší vytvořit si tři silné bojovníky a jednoho dobrého čaroděje. Při soubojích dbejte vždy na to, aby s protivníkem bojovali všichni tři bojovníci. To proto, aby se jejich combat level a health vyvíjely stejně rychle. S kouzelníkem sbírejte všechny svitky - i ty, které nebudete zatím moci vykouzlit. Jakmile však dosáhnete magic level 4, budete moci používat všechna kouzla. Každá postavička by měla nést maximálně dvě truhly, mág pouze knihy s kouzly. Po každém vyhraném tuhém souboji doporučuji save. S pitím si nemusíte dělat starosti, fontán je tu dost a dost a s jídlem je to to samé. Stačí mít v zásobě dva tři kousky potravy. A ještě jedno důležité upozornění. Není pravda, jak jsme psali v Excaliburu 11, že energie se dá libovolně přesouvat z předmětu do předmětu. Jde to pouze s předmětu do sebe a ze sebe do kouzelných svitků. Nikdy nevysávej energii ze zbraní. Do map jsem zakreslil pouze klíče. Ostatní věci si musíte najít sami. Málem bych zapomněl. V každém patře také najdete nejméně jeden klíč, který se nehodí do žádného zámku. Tyto klíče však budete potřebovat v levelu 11. Neztraťte je.

Level 1 - Jablečný sad. Posbírej všechna jablka. Bojovníky vyzbroj klacky a v pravém horním rohu seber luk. Vždy, jak najdeš lepší zbraň, okamžitě ji vyměň a starou zahoď. Projdi okolo hřbitova padlých hrdinů a ponoř se do podzemí.

Level 2. V tomto patře se seznámíte se základními problémy, se kterými se budete dále setkávat. To znamená nápisy na zdech, které vám můžou v některých chvílích poradit. Páky, vystouplé cihly, ornamenty na zdech, které reagují na světlo. Nášlapné plošinky, díry v podlaze, klíče, zámky atd. V tomto patře není nic, co by stálo za zmínku, a proto hurá do levelu 3.

Level 3. Otevři dveře klíčem. Jedním bojovníkem zajdi do chodbičky, stiskni páku a teleport tě přenese do vedlejší kobky. Seber klíč, stiskni páku a použij teleport. Otevři dveře a chodbou dojdi až ke třem dírám v zemi. Jednou postavičkou se postav těsně před prostřední a hoď jakýkoliv předmět na nedalekou plošinku. Prostřední díra zmizí. Dojdi si pro klíč a otevři další dveře. Nyní postav dva bojovníky na dolní plošinku a zbylé dva na horní. Dolní dva se teleportují do vedlejší místnosti a zároveň se otevřou dveře z místnosti první. Nyní se postav na plošinku v rohu patra. Teleportovaným bojovníkům se otevřou dveře. Zlikviduj dotírající potvoru a klíčem, který po ní zbude, si otevři další dveře. Nezapomeň si z truhly vzít další dva klíče. Otevři dveře. Stiskni cihlu a otevřeš další dveře. Okolo ornamentu na zdi musíš projít ve tmě, to znamená bez loučí. Před dvě díry postav kouzelníka a hoď fireball směrem přes díry. Fireball osvítí ornament a díry zmizí. Projdi až do chodby, kde jsou páky po obou stranách dveří. Nyní si můžeš zvolit dvě cesty. Bud projdeš úzkou chodbou na konec a v jejím dolním rohu si stoupneš na neviditelnou plošinku. Otevřou se pravé dveře a po stisknutí páky se otevřou i dveře levé. Nebo si pomocí pák otevřeš dveře do protilehlé kobky, posbíráš pár zlatých mincí a zvýšíš si combat level. Osobně doporučuji první cestu. Až projdeš do poslední místnosti na patře, vydej se do levelu 4 horním vchodem.

Level 4. Podle mapy dojdi až ke třem nášlapným plošinkám. Postav na každou z nich jednu postavu a to tak, aby ti zbyl nejsilnější bojovník. Jakmile postavíš své hrdiny na plošinky, teleportují se, ale každý zvlášť do jiné vězeňské kobky. Po teleportaci seber zbylým bojovníkem klíč, který se zde objeví, a otevři dveře, které jsou nejvíce vpravo. V chodbičce najdeš sekeru, která je nejsilnější zbraní v této hře. Pokračuj dál a zlikviduj nebezpečného minotaura. V truhle, která po něm zbude, nalezneš klíč, kterým osvobodíš prvního kolegu. Ještě si z kobky vezmi další klíč a hurá osvobodit další. U kobky číslo 3 postav jednoho panáčka čelem ke studnám a druhým stiskni páku na zdi. Za studnami se na chvíli objeví teleport, do kterého musíš vhodit předmět. Pokud se ti to podaří, studny zmizí a ty stiskni další páku za studnami. Další člen je osvobozen. Posledního osvobodíš tehdy, jestliže zabiješ pomocí fireballu před kobkou číslo 2 ohnivého muže. Pochopitelně, že kouzelník nesmí být uvězněn jako poslední. Se všemi členy se vrať do chodbičky mezi první a druhou kobkou. Klíčem z první kobky si otevři dveře do jídelny. Pákou si otevři další dveře. Zlikviduj minotaura a pomocí pák na zdi si přesuň klíč do nejbližší kobky. Nemačkej páku nejvíce napravo. Až sebereš klíč, otevři nejspodnější kobku a sejdi opět o jedno patro níž.

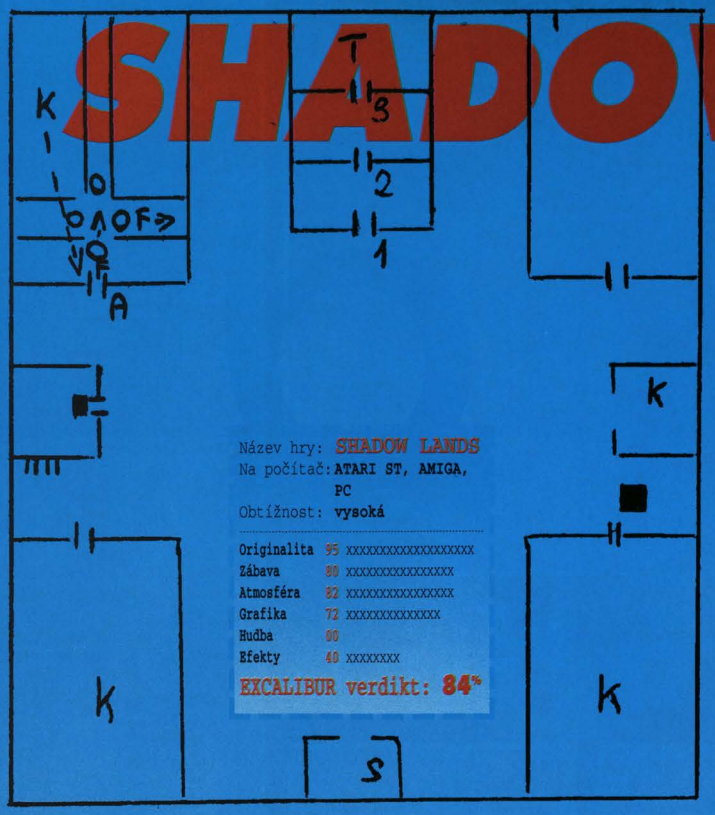
Level 5. Otevři první dveře pákou a rychle projdi do další místnosti. Nyní tě čeká první tuhý souboj. Po osvícení ornamentu na zdi se otevřou dvoje dveře naproti tobě. Tebe zajímá pouze pravá kobka, kde musíš vymlátit všechny ohnivé muže. Až zabiješ posledního, dostaneš klíč od dalších dveří. Nejlepší systém je vždy vylákat pouze jednoho ohnivce ven, přivítat ho fireballem a pokud to přežije, musíš ho dodělat ručně. Až zvítězíš, otevři dveře a pokračuj dál. Na konci chodby teleportuj jednoho člena do vedlejší místnosti a sešlápni s ním nášlapnou desku. Seber ze stěny louč a hoď ji do pravého dolního rohu. Objeví se teleport, kterým se dostaneš ven. Nyní se musí tvá skupina rozdělit. Každý člen tvé skupiny musí projít na konec chodbičky a zlikvidovat nepřítele, ze kterého vypadne klíč. Klíče si prohoďte pouze mezi dvěma prostředními chodbami. Pomocí pák osvoboď ostatní. Ve dvojicích postupuj tak, že jedna sešlápne desku a na druhé straně zmizí díra. To samé opakuj na druhé straně. V místnosti se čtyřmi pákami stiskni první kouzelníkem druhou nejlepším bojovníkem a zbytek ostatními. Kouzelníkem seber klíč, postav se zády ke dveřím a čelem k teleportu. Vhoď do něj fireball. Musíš ho hodit maximálně rovně, aby proletěl levým koridorem, pak pravým a osvítil ornament na jeho konci. Výsledkem ti budou otevřené dveře. V místnosti 2 nejprve zlikviduj rytíře. Všechny své věci polož na desku mezi sloupy. Stoupni si na desku před dveřmi. V další místnosti si opět stoupni na desku a jsi venku. Místnost 3. Sundej všechny louče ze zdi a odhoď je tak, aby neosvětlovaly stěny. Nejlépe bude, když je zhasneš. Seber klíč. Místnost 4. Seber klíč a před oba ornamenty polož louč. V chodbičce použij všechny tři klíče a jde se dál.

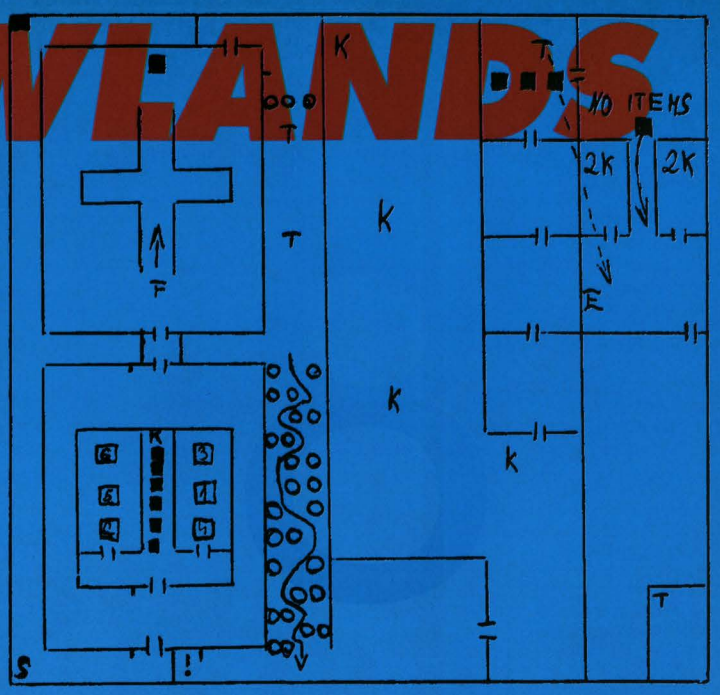
Level 6. Jdi do místnosti vpravo nahoře a stiskni páku. Otevřou se dveře 1. Nyní jdi bez světla do místnosti pod ní, zabij minotaura a z truhly vezmi klíč, kterým otevřeš dveře A. Otevři dveře A a hoď fireball přes díru. Pokud to uděláš přesně, díra před tebou zmizí. Nyní vhoď fireball do podélné chodbičky a objeví se klíč, kterým otevřeš dveře 2. K otevření dveří č. 3 potřebuješ dva klíče. Pomocí čtyř pák otevři dveře do místnosti v levém dolním rohu. Na zdi je sice napsána kombinace 2,4,3,1, ale já jsem je stiskl v pořadí jak jdou za sebou. Musíš to udělat co nejrychleji, aby se první páka nevrátila do původní polohy dřív, než stiskneš poslední. Seber klíč a jdi ke kobce v pravém dolním rohu. Aby jsi otevřel dveře, musíš rozluštit hádanku I'am only one, but act as though, I were six. Je to jednoduché. Polož na desku prázdnou truhlu a je to. Až sebereš druhý klíč, otevři dveře 3 a použij teleport.

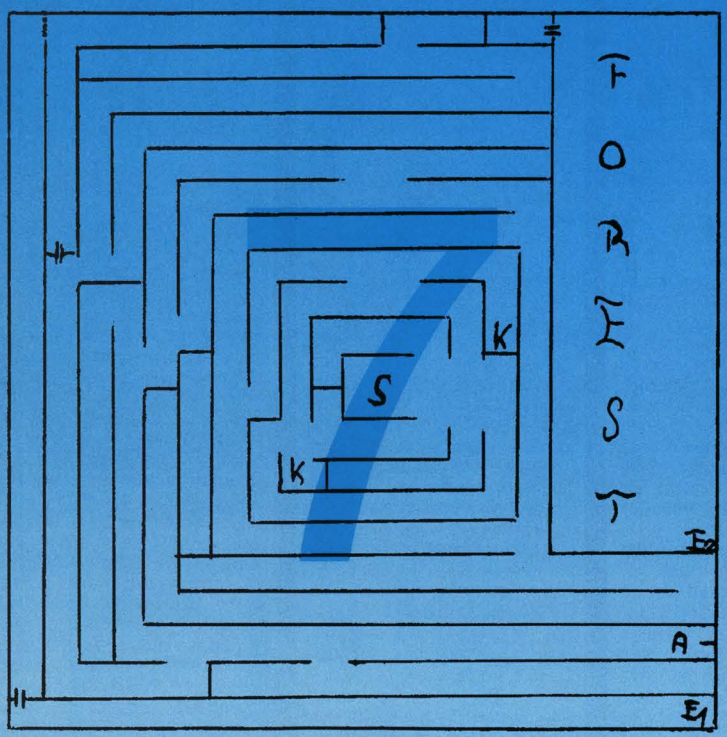
Level 7. V bludišti se orientuj podle mapy. Seber oba dva klíče a dojdi stisknout páku A. Pomocí klíčů si otevři cestu k východu v pravém dolním rohu a nezapomeň se dostatečně zásobovat masem, psů je tu dost pro všechny.

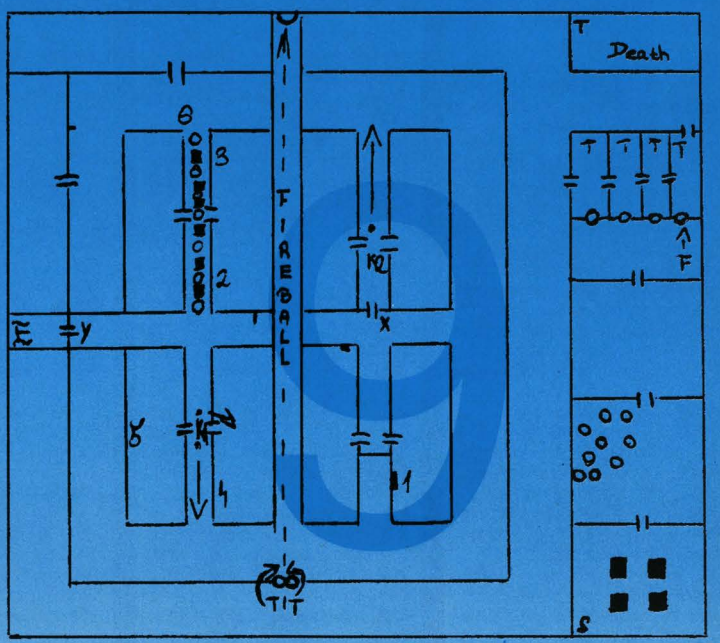
Level 8. Jdi chodbou nahoru a hoď jakékoliv tři mince na desku pod fontánou. Vrať se zpět a dveřma dveřmi projdi do Zodiac room. Nyní musíš postavit dvě postavy na jedno znamení zvěrokruhu a jednou postavou můžeš přejít přes jednu desku, aniž by si byl teleportován zpět. Na znamení stoupej v tomto pořadí. Aries, Taurus, Aquarius, Gemini, Pisces, Caprikorn. Seber klíč. Otevři první část dvojitých dveří a projdi do další místnosti. Postav jednoho bojovníka bez věcí na desku na konci místnosti. Kouzelníkem na něj z druhé strany hoď fireball. Ten uprostřed oltáře explouje a cesta dál je volná. Zmáčkni páku před dírami a do vzniklého teleportu vhoď další fireball. Po jednom projdi komplexem děr. V chodbičce vlevo zlikviduj hada a zmáčkni tlačítko na zdi. Dej se napravo. Nyní si můžeš koupit pár věcí, ale nevhazuj mince do třetího otvo-

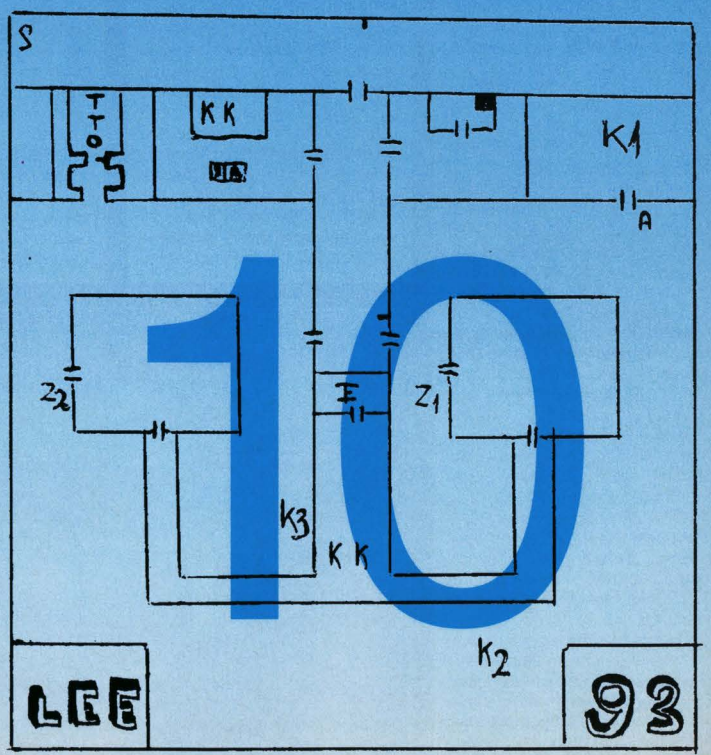
SHADOWLANDS











ru. Vezmi louč a osviť všechny stěny s hieroglyfy. Jestliže to uděláš pořádně, najdeš čtyři klíče a můžeš jít dál. V místnosti se třemi deskami polož svému nejlepšímu bojovníkovi všechny věci na zem a zbylými se postav na desky. Bojovníkem, kterého jsi odstrojil, projdi do vedlejší místnosti a sešlápni desku. Zmáčkni tlačítko na zdi a louč zabij minotaura. Seber dva klíče z truhly a jedním si otevři cestu ven. To samé udělej s druhým minotaurem. Zbylé klíče použij na zámky u schodů. Objeví se teleport. Naházej do něho nejprve všechny věci a potom teprve teleportuj zbylé tři postavy. Jestli chceš, můžeš se jít podívat ještě do místnosti pod tebou, anebo rovnou do dalšího levelu.

Level 9. V první místnosti umísti figurky do rohů šachovnice. A potom se pokus co v nejkratším okamžiku zmáčknout všechny čtyři desky najednou. Ve druhé hoď zapálenou louč do jedné z děr. Ve třetí zhasni obě louče. Ve čtvrté hoď fireball do teleportu nejvíce vpravo. Díra zmizí a zeď taky. Nyní dojdi příčnou chodbou až před díry, kde je napsáno fire stright. Do uličky za dírami hoď fireball co nejpřesněji. Postav svoji skupinu těsně před díry. Po explozi na konci uličky se skupina přes díry teleportuje. Nyní běž k znamení na zdi 1. Pomocí neviditelných teleportů se přesuň ke čtyřce. Seber K1 a jdi uličkou dolů. Otevři dveře X a seber K2. Pomocí teleportů se přesuň až k číslu 6. Na desku za dírou hoď nějaký předmět a díra zmizí. Tímto způsobem se propracuj až na konec uličky. Otevři dveře Y.

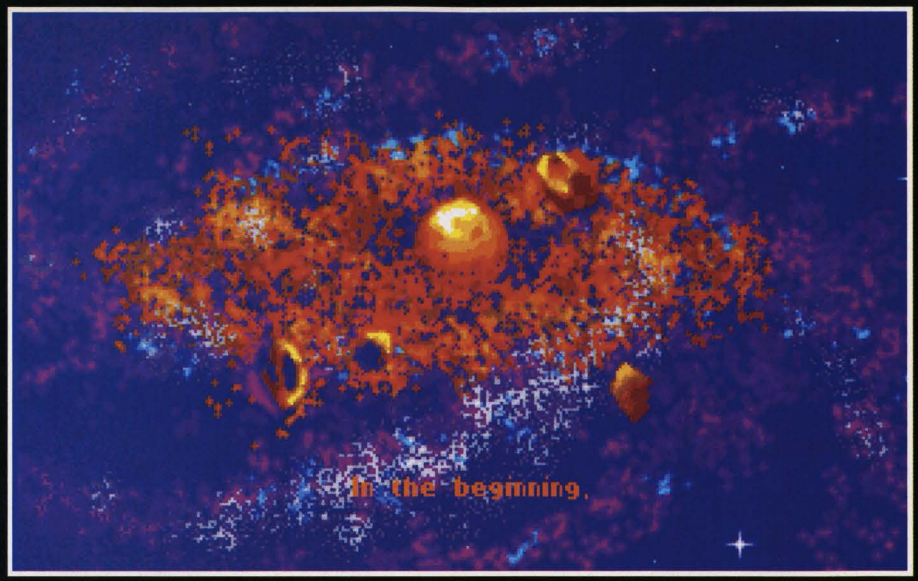
Level 10. Stiskni páku uprostřed chodby. Po otevření dveří stiskni tlačítko na zdi v křižní chodbě. Otevřou se zdi do horních dvou místností. V místnosti vlevo si pomocí desek přivolej oba dva klíče. V místnosti napravo otevři kobku a stoupni si na neviditelnou desku do pravého horního rohu. Otevřou se stěny do dolních dvou místností. Jdi vlevo, nahoru a pak podél zdi. V uličce, na kterou narazíš, postav jednoho bojovníka k páce. Kouzelníkem vhoď do uličky fireball a v tomto okamžiku stiskni páku. Na malou chvíli se objeví teleport, do kterého se musíš fireballem trefit. Jestliže se ti to podaří, otevřou se dveře A. Za dveřmi A najdeš v truhle K1, kterým otevřeš buď Z1, nebo Z2. Řešení pro Z1. Seber K2 a spolu s K1 otevři Z1. Nyní potřebuješ 3 zlaté mince. Až je vhodíš do vzniklých otvorů, chvíli počkej. Řešení pro Z2. Seber K3 a spolu s K1 otevři Z2. Zde potřebuješ položit 2,5 kg. Ať už zvolíš jakoukoliv cestu, zlikviduj v chodbičce dva Anubie. Z klíči které po nich zbudou, si otevři cestu do levelu 11.

Level 11. Nyní se ukáže, kolik máš u sebe klíčů, o kterých jsem mluvil v úvodu návodu. Jestliže jich máš 5 a více je to OK. Potřebuješ jich sice 7, ale ze dvou nepřátel, na které po cestě narazíš, dva vypadnou. Teď se hezky probojuj z místnosti do místnosti a před teleportem seber klíč. Vstup do teleportu. Objevíš se v levelu 7. Otevři dveře a lesem projdi až ke schodům do levelu 12.

Level 12. Do levelu 12 doporučuji vyslat pouze jednoho bojovníka. Level 12 je pouze jakási jeskyně, která obsahuje asi 8 ohnivých mužů a několik minotaurů, kteří se motají okolo výchozího teleportu. Vstup tedy bojovníkem do jeskyně a choď okolo ohnivců a minotaurů, dokud se většina z nich vzájemně nezabije. Potom postupně po jedné postavičce vstup do teleportu na konci jeskyně.

Level 13. Poslední level. V chrámu musíte najít Overlorda. Poznáte ho podle kapucy. Fyzicky ho nezabijete, ale stačí se šikovně schovávat za sloupy a Overlord se fireballama zabije sám. Klíčem který po něm zbude otevři místnost s kruhem a je to. Světlo se opět navrátilo do země stínů.

PS: Nyní hraji volné pokračování této hry Shadoworlds. Nevím k čemu slouží oživovač, ale hlavní problém je v tom, že v levelu 6 nemůžu najít výtah do levelu 7. Poradí mi snad někdo?



Civilization

Na mnoha počítačích se usídlil nový démon - SID MEIERS CIVILIZATION. Civilizace je vynikající strategická hra, ale je dosti složitá. Proto vám chci předat své zkušenosti.

Důležitou roli hrají terénní typy. Každé políčko má určitou zemědělskou kapacitu (symbol obilných klasů), výrobní kapacitu (štíty) a obchodní hodnotu (úhlopříčné šipky). Pro začátek doporučuji prostudovat si Terrain types v Civilopedii (Alt + C). Tam také zjistíte, že některé terény značně zpomalují pohyb (Movement cost) nebo zvyšují obrannou hodnotu (Defence bonus).

Nyní k jednotkám: jednotka Settlers může zvyšovat zemědělskou hodnotu (Irrigation), zvyšovat výrobní hodnotu (Mines) nebo může měnit typ terénu (Change to..). Dále výrazně zvyšuje pohyblivost jednotek a obchodní hodnotu políček výstavbou silnic (Roads). Po objevu vlakové dopravy můžete rychlost vašich silnic předčit výstavbou železnice (Railroads). Silnice přes řeky budete moci stavět teprve po vynalezení technologie mostu (Bridge building).

Jednotkou Settlers také zakládáte města. Řídíte je pomocí City Status Screen (stisknete TAB a najedete si na některé vaše město). Zmíněná obrazovka obsahuje okénka: City resources informující pomocí symbolů o kapacitě města a Food storage - zásoby jídla. City Status Screen dále ukazuje okolí města a jeho osídlení vaším obyvatelstvem a výnosy pozemků.

Klávesou **P** můžete měnit rozmístění obyvatel kolem vašeho města. Pokud ve městě nastane nespokojenost Civil Disorder (počet nešťastných překročí počet spokojených lidí ve městě), vylidněte některou oblast a vytvořte v ní skupiny bavičů, tzv. „kytaristů", kteří zvyšují všeobecnou spokojenost. Tyto kytaristy můžete také pomocí kláves **1,2,3**.. (podle počtu bavičů) měnit na výběrčí daní či vědce. Zvýšíte tak finanční či vědeckou kapacitu města.

Na informační obrazovce dále vidíte, které stavby ve městě stojí. Pokud se dostanete do finanční tísně nebo některou z vašich staveb již nepotřebujete, pomocí klávesy **S** ji můžete prodat.

Pod nápisem INFO vidíte, které jednotky jsou ve městě přítomné, můžete je aktivovat klávesou **A**. Tlačítkem **C** (Change) si můžete vybrat, co chcete ve městě vyrábět. Pokud vyráběnou jednotku či stavbu potřebujete naléhavě, stlačením **B** si ji můžete koupit. Rychlost výroby ve městě ja dána výrobní kapacitou (počet štítů). Pomocí City Status **(F1)** se dozvíte, jak jste ve vašich městech daleko s výrobou, jaká je produkce a spotřeba potravin, atd.

Finanční výnosy vašich měst jsou rozděleny do třech oblastí: **Luxuries** ovlivňuje počet šťastných a nešťastných lidí, **Taxes** jsou příjmy z daní do státní pokladny a konečně **Science** je přínos z vědeckého bádání. Trade Advisor **(F5)** vám mimo jiné oznámí, jaký je celkový příjem (Total Income), celkové náklady (Total Cost) a kolik období (Turns) vám trvají vědecké objevy (Discoveries). Klávesami <+> a <-> rozdělujete peníze mezi těmito sférami. Jejich rozdělení je zobrazeno trojicí čísel vedle letopočtu. V City Status Screen také vidíte, kolik peněz jde ve městě na luxus (symbol diamantu), jaká je finanční kapacita města (zlaté mince) a vědecká kapacita města (symbol žárovky).

Každá vojenská jednotka je mateřským městem zásobována potravinami. Pokud jsou ve městě zásoby vyčerpány, jednotka zanikne. Abyste tomu předešli, můžete jednotku převelet do jiného města - najeďte s jednotkou na dané město a stlačte **H**. Od této chvíle jednotka patří zvolenému městu. U každé jednotky jsou uvedeny tři hodnoty: útočná hodnota Attack, obranyschopnost Defence a pohyblivost Movement Rate. Bývají uváděny ve zkratce, například: LEGION: A.D.M 3.1.1 (tj, legie má útočnou hodnotu 3, obrannou 1 a pohyblivou 1). Jednotce můžete vydávat rozkazy z Order Menu **(Alt O)**. Příkaz stráž (Sentry) způsobí, že jednotka zůstane na místě a probudí se, pokud se přiblíží nepřítel nebo pokud ji sami aktivujete tlačítkem **Tab**. Zadáte-li příkaz k opevnění (Fortify), obranná hodnota jednotky se zvýší o 50%. Po vynálezu Construction můžete pomocí Settlers na důležitém místě postavit pevnost (Fortress). Obranná hodnota jednotek v pevnosti se zdvojnásobuje. Je nezbytné mít v každém městě jednu, lépe však dvě nebo tři opevněné jednotky. Pro tento účel jsou vhodné hlavně jednotky **Phalanx**, později **Musketeers** a nakonec **Riflemen**. K dobývání nepřátelských měst se hodí **Catapult, Kanon, Armor, Artillery a Bomber**. Přístavní města můžete ostřelovat z lodí. Je dobré držet u důležitých měst tzv. jednotku aktivní obrany, která musí být rychlá s vysokou útočnou i obrannou hodnotou. Vhodné jsou **Charriot, Knights a Armor**. Pokud by se blížil nepřítel, napadnete ho touto jednotkou dříve, než zaútočí na vaše města. Pokud by v moderní době některé houževnaté město odolávalo vašim útokům, sáhněte, když budete moci, po jaderných zbraních. Úder **Nuclear** spolehlivě zničí všechny jednotky ve městě a v jeho bezprostředním okolí. Mějte proto kousek od města připravenu nějakou pozemní jednotku, která město obsadí. Znečištění v okolí města můžete odstranit jednotkou Settlers z Order menu (Clean Up Pollution). Po každé atomové explozi se zvýší globální teplota, kterou signalizuje kolečko poblíž letopočtu. Může být žluté, červené, při nejhorším stavu je černé - další výbuch by znamenal ekologickou katastrofu a vyhynutí lidstva.

Stavby, které můžete stavět ve městech, se dělí do třech kategorií. První **(City Improvements)** jsou budovy na vylepšení města, které vyžadují peníze na údržbu (Maintenance Cost). Z nich např. knihovna (Library) zvyšuje vědeckou kapacitu města o 50%. Chrámy, katedrály a Kolosea **(Temple, Cathedral, Colosseum)** zvyšují luxus = více šťastných lidí. Sýpku **(Grannary)** potřebujete k zabezpečení dalšího růstu města, ale je zde i mnoho dalších staveb. Další kategorii tvoří divy světa **(Wonders of the World)**. Tyto stavby nepotřebují žádné náklady na udržování, ale jejich budování trvá poměrně dlouho. Navíc každý takový div může být na světě pouze jeden a některé z nich mají omezenou účinnost do určitého objevu.

Velmi zajímavá je Velká knihovna (Great library) - dává vám k dispozici jakýkoliv vědecký objev, který vlastní alespoň dva cizí národy, ale její funkčnost končí s objevem univerzity.

Až do vývoje střelného prachu (Gunpowder) vám budou všechny ostatní národy nabízet mír. V tomto relativně klidném období můžete vybudovat Velkou zeď (Great wall).

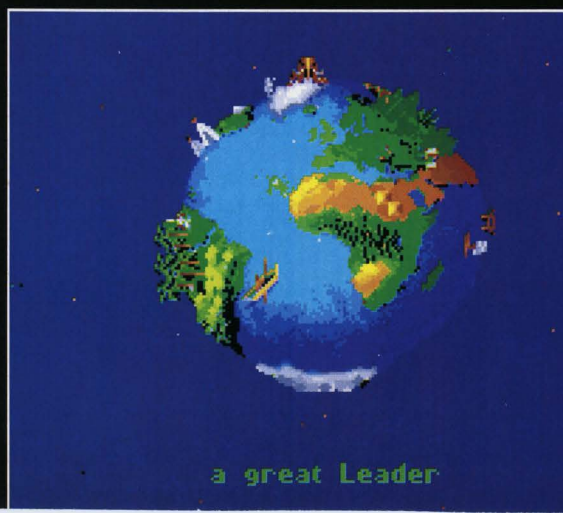
Po vyvinutí počítačů (Computers) můžete vybudovat program SETI, který zvyšuje vědeckou kapacitu všech měst o 50%. Třetí skupinou staveb jsou kasárny (Barracks) umožňující shromažďovat veteránské jednotky. Avšak pozor, s vývojem střelného prachu a hořlavin (Combustion) kasárny zastarávají. Zmizí z vašich měst a vy je musíte postavit znovu. Do této skupiny staveb patří ještě palác jako symbol metropole a centralizované říše. Samozřejmě, že v Civilizaci existuje ještě celá řada dalších staveb, jejichž význam se můžete dozvědět v Civilopedii. Zvolíte-li si zde některou z položek, na první stránce se vám objeví rozsáhlé poučení, jaký význam měla která stavba či vojenská jednotka v historii lidstva a teprve na další stránce uvidíte krátkou informaci o významu v této hře.

Výchozím politickým systémem (Government) je despotismus. Je vhodný pro začínající civilizace a pro čas expanze a válek. Vojenské jednotky přítomné v jejich mateřských městech sice zvyšují počet šťastných lidí, ale výnosy jsou malé, taktéž výroba i produkce potravin upadá. Jakmile se vaše města přiblíží velikostem 5 - 6 (číslo na políčku každého města), je vhodné změnit režim na monarchii. V monarchii se zvyšuje zemědělská i průmyslová výroba a vaše města rychleji rostou. Vojenské jednotky přítomné v jejich domovském městě redukují nešťastné a naopak. Komunismus je velmi podobný monarchii s tím, že korupce je ve všech městech stejná. V dobách míru je prospěšné vyhlásit republiku. Tento režim zachovává zvýšenou produktivitu monarchie či komunismu, navíc však přináší daleko větší finanční zisky z osídlených pozemků. Vojenské jednotky přítomné ve svých městech však nesnižují počet nešťastných. Demokracie je velmi podobná republice, ovšem zcela odstraňuje korupci. Pokud by však v některém městě vznikla povstání a zmatky (Civil disorder), systém se zvrhne v anarchii. Nezapomeňte, že nový politický systém můžete ustanovit teprve tehdy, až jej promyslí vaši vědci. Chcete-li svůj systém změnit, učiňte tak pomocí revoluce (**Alt G** - Revolution).

Svět v Civilizaci samozřejmě neobýváte sami, ale jsou tu i ostatní národy a barbaři, kteří o sobě dávají vědět dosti razantním způsobem. Ke kontaktu s ostatními civilizacemi slouží diplomacie. Jednotkou diplomatů můžete podplatit a převést na svou stranu nepřátelská vojska. Jsou tu však i jiné možnosti. Nejdříve je dobré založit v cizím městě velvyslanectví (Establish Embassy). Pak již budete pravidelně informováni o nových technologiích, které v tomto státě budou objeveny, o změnách státního systému a o cizích zahraničně - politických aktivitách. Po stisknutí klávesy **F3** se vám objeví stručná informace o státech, v nichž máte ambasádu a po stlačení číslice jim přidělené (např. INFO 03) získáte další podrobné informace. Dozvíte se finanční situaci zvoleného státu (peníze jsou označeny symbolem kroužku) o vztazích s jinými státy a získáte obraz o jejich panovníkovi. Dále můžou vaši diplomaté provádět v cizích městech sabotáže, iniciovat vzpoury, zkoumat město (objeví se City Status Screen) nebo krást technologii (tento krok je porušením míru). Vyslanec se může také sejít s panovníkem (Meet with King). Silné civilizace jsou ochotné uzavřít s vámi mírovou smlouvu jedině za určitý obnos. Pokud tuto částku nemáte, vypoví vám bez milosti válku. Některé malé, ale bohaté republiky můžete využívat jako dojnou krávu. Uzavřete s nimi mírovou smlouvu a na konci jednání s panovníkem si zvolíte větu „Demand Tribute for our Patience". Jejich země vám poté obvykle zaplatí několik stovek zlatých za váš přátelský postoj. Větou „Have a Militar proposal for you" si můžete zajistit (za několik tisíc zlatých) útok vašeho spojence na některého z nepřátel. Když vám váš vyslanec oznámí, že některá mocná sousední říše změnila náhle systém z republiky na monarchii, komunismus, či despotismus, s největší pravděpodobností můžete očekávat její agresi. Jestliže nepřátelské zemi zasadíte atomový úder, značně ji tím vystrašíte a můžete očekávat ochotu k uzavření míru.

Prostřednictvím jednotky **Caravan** můžete zakládat obchodní cesty do měst vašich i cizích. Cílové město musí být od mateřského města karavany vzdáleno alespoň 10 políček. Kromě okamžitého výdělku tím založíte obchodní cestu, která zvýší finanční, vědecké či luxusní kapacity ve městě, z něhož karavana pochází. Karavanu můžete také poslat do města, ve kterém budujete Div světa, výsledkem bude výrazný pokrok ve stavbě.

Rady sebral a sepsal **Šemík**



Název hry:	Civilization
Firma:	Microprose
Rok výroby:	1992
Typ hry:	strategie
Na počítač:	Amiga, PC, Atari ST
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster

Originalita	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	76	xxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	79	xxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	66	xxxxxxxxxxxx
Hudba	68	xxxxxxxxxxxxx
Efekty	--	

EXCALIBUR verdikt: 74%

Poznámka: Civilization doporučujeme pokročilejším hráčům.

Amazon

Název hry: Amazon guardians of Eden
Firma: Access
Rok výroby: 1992
Typ hry: adventure
Na počítač: PC
Minimum: 386/40, 2 MB RAM, 7 MB HD

Originalita	70	xxxxxxxxxxxxxx
Zábava	82	xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	79	xxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	70	xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70	xxxxxxxxxxxxxx
Efekty	62	xxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 69%

Kapitola 1
Terror v džungli

Jason Roberts jede na začátku na parkoviště a vystupuje ze svého auta. Cesta jej vede do budovy Allisterových laboratoří. Před jeho dveřmi sedí Darlene, sekretářka. Jason si s ní popovídá, dozví se, že má jít k šéfovi. Mr Thornick mu řekne o zmizení jeho bratra v džungli. Po rozhovoru se Jason vrátí autem do svého bytu, kde sebere nůž na papír, a otevře s ním balíček na zemi. Vezme si na zemi ležící dopis.

Kapitola 2
Tajný kód

Jason otevře dopis, je od Allena. Bratr píše, že Jason kvůli přesným informacím potřebuje Allenovy podklady a mikrofilm. Dopis obsahuje navíc tajný kód, který se dá přečíst zvláštním prstenem. Jason sebere ještě klíč, který najde na zemi. Protože v bytě není nic dalšího, co by jej zajímalo, odjede zpět do laboratoří. Ve své kanceláři otevře klec, vezme z ní krysu, z prostřední skříňky vyndá láhev alkoholu. V chodbě pustí krysu na Darlenin psací stůl, načež sekretářka s křikem uteče. Z malé skříňky nad psacím stolem vezme dva klíčky - levý a prostřední z dolní řady. V Allenově kanceláři najde cívku s filmem, šipku na hraní a nad skleněnou vitrínou foukačku amerických Indiánů. Vlevo vpředu je kniha, ve které si přečte návod na nápoj lásky amazonských Indiánů. Jason dále stáhne promítací plátno, cívku s filmem založí do promítačky a prohlédne si film. S nalezenými klíči otevře skříňku, ve které najde magnetofonovou pásku, klíčkem otevře skleněnou vitrínu, vezme láhev s jedem. Na okně leží Allenův deník, který si Jason otevře a přečte. Zpátky ve své laboratoři smíchá alkohol s jedem, pak zapne Bunsenův kahan a směs zahřívá, dokud se neobarví do zelena. Špičku šipky namočí v zeleném nápoji a vloží ji do foukačky. (pozn. trvalo mi pěknou chvíli, než jsem přišel na jeden trik hry - míchání látek, máčení šipky apod. se provádí přenosem předmětu na předmět v batohu, jinak to prostě nejde!). Před svou kanceláří vezme z věšáku první ramínko vpravo a odejde na parkoviště. Klíčem otevře kufr Darlenina auta, odtud si vezme páčidlo a velké pákové kleště. Pak si sedne do auta a odjede do svého bytu, který mezitím někdo pěkně zdevastoval. Na magnetofonu, který překvapivě funguje, přehraje pásku a dozví se tak tajný kód k sejfu v Allenově kanceláři. Na židli se blýská dekódovací prsten, který si odnese. Zpátky v Allenově kanceláři sundá terč na šipky ze zdi, pomocí kódu otevře sejf, uvnitř je 1000 dolarů. Na chodbě pak otevře dvojité dveře vlevo od podivného stroje. Venku vyleze na strom a pomocí foukačky vystřelí na stráž. Pákovými kleštěmi přeštípne drát u odpadkového koše.Teprve pak vezme klíč, který leží na zemi vedle bundy, projde branou a klíčem otevře dveře ve skále.

Kapitola 3
Kovový robot

Jason si prohlédne B.O.B. - kovového robota, vyjde znova ven, vezme si odpadkový koš na hlavu a vrátí se. Robot odejde. Pákou otevře dveře, páčidlem vylomí zásuvku vpravo dole a vezme si mapu, kompas a mikrofilm. Tak a teď zpět do kanceláře. Cestou zaregistruje, že je otevřená knihovna, ideální příležitost přečíst si mikrofilm. To se ale vůbec nelíbí knihovnici slečně Mortonové. Ta Jasonovi raději vypráví o své stupňující se zapomětlivosti. Jason odchází na parkoviště, pomocí ramínka otevírá modrobílé auto slečny Mortonové, rozsvěcuje světla, auto předpisově zamyká, slečně Mortonové přátelsky sděluje, že jí svítí světla. Ta poděkuje a spěchá ven, světla vypnout. Jason využívá situace a na prohlížečce se podívá na mikrofilm. Jistý Hans Stroheim hledá poslední amazonské tajemství - zvlášťě velké smaragdy. Jason nastupuje do auta a odjíždí na letiště.

Kapitola 4
Pronásledování

Na letišti v Cuzcu sebere Jason pumpičku na kolo, otevře dveře nákladního auta a vezme si cigarety a kanystr. V letištní budově si promluví s José Cortesem. Ten ale dá informace jen za úplatek, Jason mu dá něco ze svých dolarů a dostane za to červenou kartu. (POZOR - během hovoru je nutno zmáčknout i ikonu OFFER) Jason vejde do Green monkey a pohovoří s barmanem, ukáže mu červenou kartu (opět OFFER) a dostane tip, že si má popovídat s pilotem. Ten je ochoten vzít Jasona do Rio Blanca. V letadle si Jason ihned vezme na zemi ležící padák, protože později by na to nemusel mít čas. Následuje prekérní situace, která ústí v kapitolu 5.

Kapitola 5
Boj proti osudu

Protože rozhovor s pilotem k ničemu nevede, jde Jason až ke kleci a čeká. Po nové výzvě se pilot zvedne a popojde o krok dopředu, Jason otevře klec a teď jde o čas. Pilot je pryč a letadlo se řítí k zemi. Ke vší smůle jsou i dveře do pilotní kabiny zablokovány. Jason přiváže padák ke dveřím a nastálým trhem se dveře otevřou. V kokpitu Jason zatáhne levou řadící páku zpět, tři červené páčky dozadu a zmáčkne šedou páku vlevo od řadící páky dolů. Stroj začíná klesat a opět jde o čas. Vepředu Jason otevře bednu a v ní krabici, vyndá nafukovací člun, nafoukne jej pumpičkou na kolo a hodí jej do vody. Ve vsi zažije Jason „přátelské“ uvítání El Locovo, se kterým bude mít ještě co do činění v následující kapitole.

Kapitola 6
El Loco

Vedle sebe najde Jason tyčku, kterou si vezme, z auta sebere hrst pepřových lusků a vejde do kantiny (budova vlevo vpředu). Pohovoří s osobou za pultem. telefon je blokován El Locem v hotelu (jiná budova). Na pultě leží nůž, kterým Jason rozseká pepřové lusky na drobno, ty pak zamíchá El Locovi do jídla. Poté odejde z kantiny a hned se vrátí. Protože hosté odešli, vezme si Jason z prvního stolu drobné a sýr, na druhém stole pak leží zapalovač, který se taky může hodit. Jason vyjde ven a může jen obdivovat výsledek svého snažení. Rovnou do hotelu a k telefonu.

Po trojím zazvonění Jason telefon položí. Vezme si past na myši na schodech, vloží dovnitř sýr a past zase nastraží. Za chvíli je myší díra volná k prozkoumání. Jason sebere nalezené peníze a odejde do kantiny, kde si počká na určitou osobu. Během rozhovoru mu osoba klade otázky, správné odpovědi: 1952, 3 bratři a 1 sestra, Wild Women Of Wongo. Osoba se představí jako Maya. Po opuštění kantiny Jason zjistí, že poslíček pepřového útoku je hnán k odpovědnosti. Jason si vezme žebřík u kantiny a opře jej o levou zeď hotelu, vyleze nahoru, laťkou buší do vývěsního štítu hotelu a sleze zase dolů. Od poslíčka dostane za odměnu zlatý nuget. Jason dojde ještě k prodejnímu stánku a koupí síť, munici, mačetu, červy a pádlo. A teď s Mayou do člunu a do další kapitoly.

Kapitola 7
Most smrti

Od této chvíle musí Jason i Maya hrát současně a na čas. Pokud by čas nestačil, je možno první Jasonovy činnosti vynechat a hrát jen s Mayou. Jason dá munici Allenovi, plech na zemi použije jako štít opře jej o kmen. Maya jde na most a díru opraví rybářskou sítí. Jakmile přejde na druhou stranu, začne Jason utíkat přes most, Allen je chce následovat, ale je po cestě zastřelen. Jako poslední čin se mu podaří přeříznout mostní lano, aby tak zkomplikoval cestu pronásledovatelům. Když dorazí na člun, nabídne Jason kapitánovi nuget a cigarety, načež je kapitán oba přijme na palubu. Bohužel se z kapitána vyklube obchodník s otroky, strčí Jasona z paluby a my se dostaneme do kapitoly 8.

Kapitola 8
Obchodníci s otroky

Teď musí být osvobozena Maya. Jestliže je hlídka na zadní části člunu, přejde Jason doprava, hodí červy do řeky, vezme potápěčskou rouru a hup do vody. Jestliže se hlídka objeví, dokud Jason visí na žebříku, zůstane skryt, dokud hlídka neodejde. Vstoupí na palubu, vezme si udici, za komínem otevře bednu a sebere harpunu. Během těchto akcí nesmí být spatřen hlídkou. Jason utíká na příď, levou bednu strčí dolů, harpunu položí na držák, otáčí držákem tak dlouho, až je hlídka v prodloužení osy harpuny a zmáčkne červený knoflík. Opět jeden problém vyřešen. Vrátí se zpátky k osvětlenému oknu a podívá se skrz něj. Udicí vytáhne klíč ze stolu a jde zpátky do kabiny poddůstojníka. Klíčem odemkne dveře. Vezme si břevno vpravo a zablokuje s ním dveře. Nožem přeřeže Mayaina pouta, z lékárničky vezme láhev, hadr ze stolu strčí do láhve, zapalovačem podpálí Molotovův koktail. Otevře okénko, hodí hořící láhev ven, jakmile zazní kapitánův křik, odstrčí blokující trám, otevře dveře a opustí kabinu.

Indiáni ve vesnici považují Mayu a Jasona za bohy, pokud to však neprokáží, zemřou. Jason si počká, až po řece připlave bedna, tu pomocí sítě vyloví. Z bedny vyndá rachejtle, které hodí do ohně, když medicinman poprvé řekne, že čas se naplnil. Pozor další akce je opět na čas. Jason obrátí balvan v popředí, červa pod kamenem napíchne na udici, Maya jde doprava přes most. Jason nahodí udici, s ulovenou rybou jde k chatě, vezme si tam visící sběračku, jde dozadu k hrnci, ten dá na oheň, do hrnce hodí rybu a kanistr. Maya natrhá červenozelené byliny v popředí, Jason je přidá do hrnce. Maya se vrátí k hrnci, nabere plnou sběračku, dá jí chlapcovi. Ten se uzdraví, oba za to dostanou od medicinmana kanoe a rady pro cestu po řece (vlevo, vpravo, vpravo, vlevo).

Kapitola 9
Starověká tajemství

Když začne Stroheim mluvit, Jason jej přeruší a nabídne mu mapu a kompas. Stroheim je pověří, aby smaragdy našli. Maya vezme prkno a položí je na velký kámen. Jason vyleze na pařez a katapultuje Mayu do výšky. Maya pak šplhá dále, opatrně doprava, použije lianu a u domu uvolní lano. Jason šplhá po laně opatrně nahoru a doprava k výtahu, Maya nastoupí do výtahu, Jason chytne volný konec lana a vytáhne Mayu nahoru, Maya jde pak opatrně doleva ke vchodu do chatrče.

Kapitola 10
Hala smrti

V domě na stromě vezme Maya klíč z hrudního koše zadní kostry, otevře s ním bednu v popředí a vezme z ní papírový svitek. Mačetou seká trávu za bednou i prsní krunýř kostry vepředu, sebere pak objevený smaragd. Od Stroheima dostanou naši hrdinové další informace (doprava, doleva, doleva, doprava), a dostanou se tak do další kapitoly.

Kapitola 11
Místo hrůzy

Dorazí do tábora, kde se odehrály hrůzné události. Z navijáku na džípu si Maya vezme drátěné lano a položí je na větev. Jason vezme ze zadního stanu řetěz, navěsí jej k lanu a obtočí jej kolem kmene stromu. Nakonec si vezme ze zadního stanu kanystr. Maya naplní benzínem nádrž džípu. Prohledají mrtvoly na zemi, najdou klíč a nastartují džíp a naviják. Jason sebere ze zbořeného stanu bednu s dynamitem a bednu s Geigerovým počítačem, který okamžitě vyzkouší. Tam, kde je nejvyšší stupeň záření, leží špička šípu, kterou taky sebere. Oba nyní opustí tábor (doprava3x, doleva, doprava), aby se vydali do kapitoly 12.

Kapitola 12
Tajný průchod

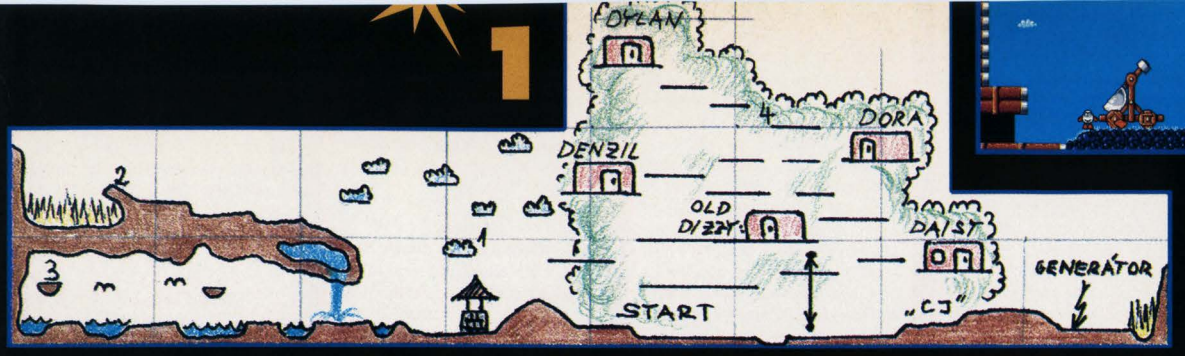
Jason posune mrtvou větev, tím se odkryjí tajné dveře. Špičku šípu přitlačí na značku na dveřích, tím se otevře další velká hala. Protože jsou mu pronásledovatelé v patách, postaví se mezi oba sloupy a zapálí dynamitové patrony. Pronásledovatele zastřelí oba lučištníky. Jason položí dynamit na zem a začne utíkat na druhou stranu mostu.

Kapitola 13
Věc v jámě

Jason je v jámě, kde sebere zlomený oštěp a boty. Želví krunýř posune ke zdi a vyšplhá na něj. Nad ním visí pochodeň, kterou vezme do ruky, a s její pomocí zažene přicházejícího mravence až druhý konec jámy. Teď má čas svázat tkaničkami od bot oštěp a nůž. Pomocí tohoto provizoria odřízne květinu nad sebou. Mezitím zhasne pochodeň a trvá chvíli než z květiny začne odkapávat potřebná šťáva, zajde Jason až na konec jámy. Mravenec se k němu znovu blíží, ale zastaví jej odkapávající šťáva, kterou začne pít. Jason vezme oštěp, a zabodne jej do do nechráněné dolní části těla, čímž potvoru zabije.

Kapitola 14
Strážci ráje

Protože byla Maya vyléčena živou vodu, nesmí již toto místo opustit. Jason se do ní zamiloval a slibuje, že ji již nikdy neopustí. I ona změnila své mínění o mužích a oba si radostně padnou do náruče. A to už je úplně úplný happy end.



Crystal Kingdom Dizzy

Název hry: Crystal Kingdom Dizzy
Firma: Code Masters
Rok výroby: 1993
Typ hry: plošinová skákačka
Na počítač: Amiga, Atari ST

Obtížnost: normální

Originalita	53	xxxxxxxxxx
Zábava	56	xxxxxxxxxx
Prostředí	72	xxxxxxxxxxxxx
Grafika	76	xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	76	xxxxxxxxxxxxxx
Zfekty	--	

EXCALIBUR verdikt: 66%

Poznámka: Chodičky s vejci vycházejí z módy.

Část První

Pokud máte típdesku, nejdříve si hru natrénujte - životy se nachází na adrese 6AEF. Od startu doskákejte k domku Denzila a skočte na mrak. Při pohybu po mracích neustále poskakujte na místě, abyste nepropadli. Dojděte si pro zlatou minci (1) a pro šroubovák (2). Minci položte na studnu a šroubovák vyměňte s Denzilem za francouzský klíč, kterým opravte generátor vpravo. Běžte k Doře a dostanete dort. Dort darujte slonovi CJ, dostanete deštník. S deštníkem projděte vodopád za studnou a na konci jeskyně seberte diamant (3).
Diamant také položte na studnu a duch vzbudí starého Dizzyho. Nyní jděte k domečku Daisy a vlezte dovnitř oknem. Seberte bič a jděte k Denzilovi, který vám daruje brýle. Ty dejte starému Dizzymu a vyskákejte po plošinkách na nejvyšší místo (4). Zde se pomocí biče přehoupněte na levou plošinku a od Dylana v horním domečku si vezměte noviny. Noviny doneste Starému Dizzymu. Over.

Část Druhá

Od obchodníka si vezměte konzervu a hoďte ji z mola do moře. Na delfínovi přeplavte na loď a promluvte si s kapitánem. Vašim úkolem je uvést koráb do plavbyschopného stavu. Musíte spravit kormidlo, díru v podpalubí, vztyčit prapor a spustit plachty. Nejprve kormidlo. Z ráhna levého stěžně skočte na vchod do podpalubí (jak naznačuje šipka) a vyšplhejte až na samý vrchol hlavního stožáru, kde se v koši nachází lepidlo Blu-tak. S kormidlem z pravého stožáru a s tímto lepidlem jděte k nosiči kormidla v místnosti vpravo od kapitána a opravte jej. Z podpalubí si teď přineste nůžky, jehlu a plátno. Nůžkami spusťte hlavní plachtu tak, že přestříkáte jistící lanka na ráhně hlavního stožáru v místech označených X. Až bude plachta spuštěna, spravte díru jehlou a plátnem. Vraťte se do obchodu a vylezte oknem na střechu. Po plošinkách přeskákejte k spáči nad obchodem a přestřihněte mu síť nůžkami. Seberte prapor a připevněte ho na vrcholek hlavního stožáru. Na opravu díry v pravé dolní části podpalubí potřebujete pilu, lepící pásku a prkno. Díru opravte a podejte hlášení kapitánovi. Erb, který od něj za své úsilí obdržíte, vyměňte s obchodníkem za teleskop a za mapu. Mapu dejte kapitánovi, vylezte na hlavní stožár do koše a použijte teleskop.

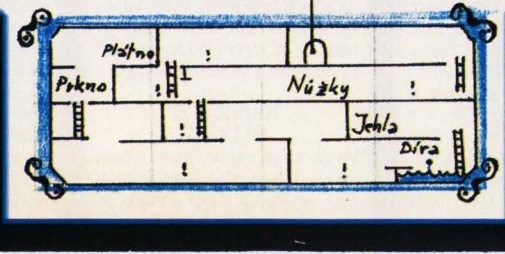
Část Třetí

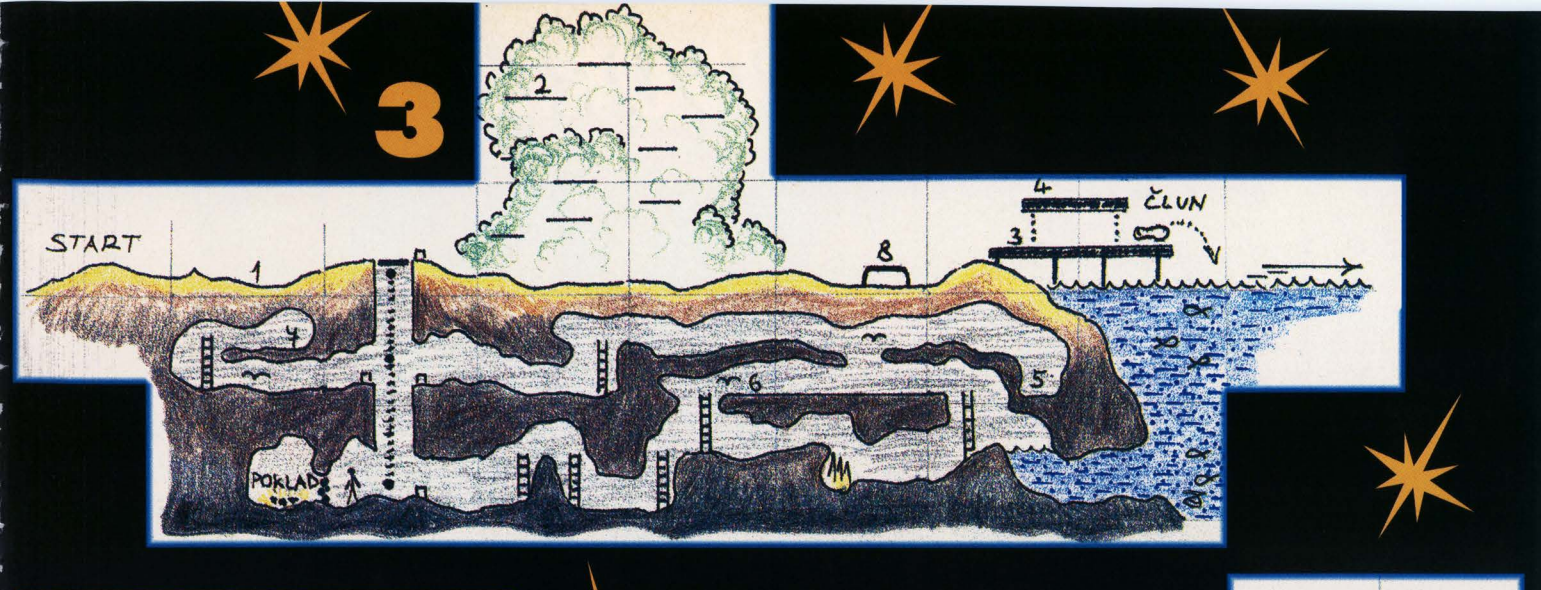
Seberte baterku **(1)** a ploutve **(2)**. Jděte úplně vpravo a u železného mola seberte bednu. Bednu **(3)** položte doprava ke člunu tak, abyste po ní vyskočili na střechu mola. Tam vezměte kyslíkovou bombu **(4)**. S baterkou, ploutvemi a bombou skočte do moře a doplavte do jeskyně. Položte ploutve a bombu a v komplexu jeskyní nalezněte sekeru **(5)** a nádobku **(7)**. Sekerou prokopejte stěnu bránící přístupu k pokladu a vraťte se do místnosti vedoucí z moře. Položte baterku, oblečte si bombu a ploutve a na povrch moře vytáhněte nejdříve sekeru a potom nádobku. Sekerou proražte trubku s olejem **(8)** a olej naberte do nádobky. Namažte s ním výtah (vlevo) a pošlete ho tlačítkem dolů. Opět skočte do moře a z prostředního stanoviště pošlete výtah tlačítkem až dolů ke starému muži. Skočte za výtahem dolů a naložte na něj poklad (meč, korunu a pohár).
Poté jej i s mužem pošlete do prostředního stanoviště a odtamtud na povrch ostrova. Seberte špendlík **(6)** a položte si ho na molo. Jděte k výtahu a promluvte si s mužem. Seberte jeho lepenku a vraťte se na molo. Splasklý motorový člun zde zalepte lepenkou a napusťte ho pomocí kyslíkové bomby. Naházejte do něj celý poklad a použijte na něj špendlík.

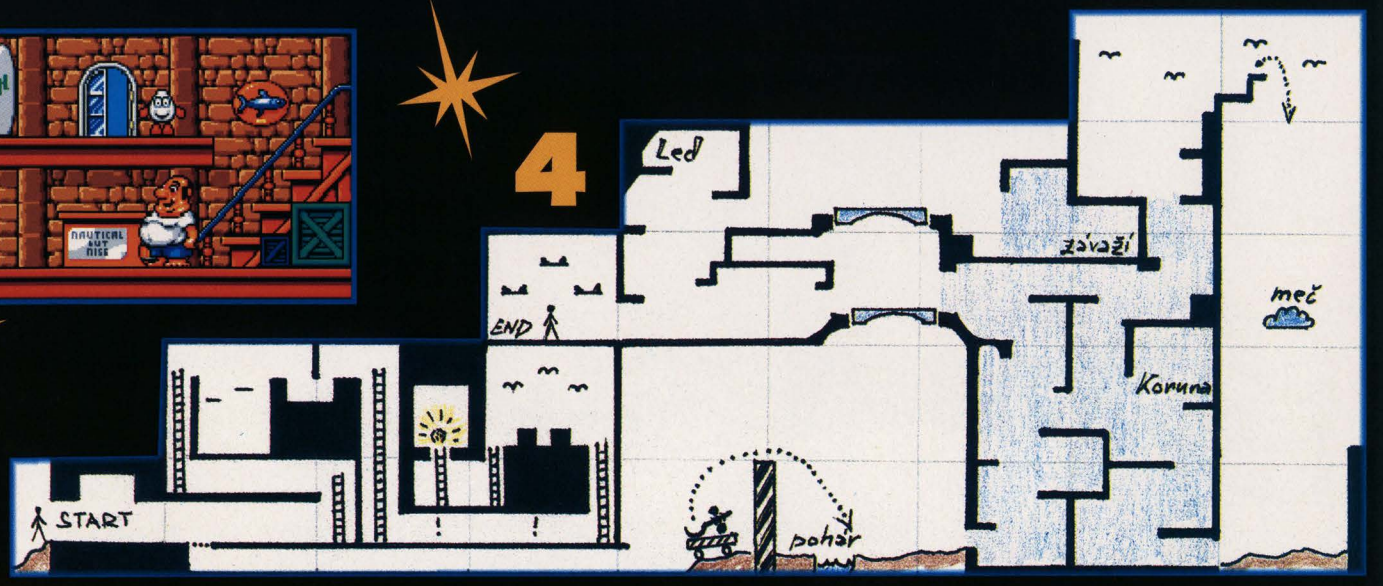
Část Čtvrtá

Nejpre přineste dobrodruhovi na pláži diamant z aztéckého bludiště. Musíte to zvládnout rychle, jelikož vám běží čas. Poté se vám otevře cesta ke katapultu, do kterého naházejte celý poklad a vystřelte se přes zeď. Součásti pokladu se rozletí na všechny strany a vaším úkolem je nyní všechny je posbírat. Vyskákejte na nejvyšší pravé cimburí hradu a s padákem skočte dolů. Z mraku seberte meč. Seberte závaží a led. Závažím rozbijte kostku, ve které je zamrzlá koruna a led hoďte do jezíra v místě, kde jste přistáli po katapultu - dostanete pohár. S korunou, mečem a pohárem jděte ke starému mnichovi (End) a položte předměty na tři plošinky v pořadí (zleva): meč, koruna, pohár. Next!

ANDREW







SIR ERIC THE UNREADY

Jen krátce o této hře, než začnu s řešením. Je to asi jedna z nejlepších klasických textovek poslední doby. Ani ne tak pro obtížnost úkolů, ale pro humor v řešení a vtipné odpovědi, když vymyslíte nesmyslný příkaz. Mimochodem hra se líbila i bývalému vicepresidentovi USA Donu Qualeyovi, Madonně, dokonce i Billu Clintonovi! A teď už k návodu. Rozdělil jsem celou hru na jednotlivé dny, stejně, jako bude rozčleněn váš příběh. Jedná se o tzv. rychlý návod, z něhož se dozvíte pouze příkazy k rychlému dohrání hry.

Sedlákův dvůr - sobota. Jdi na západ, otevři skříňku, vezmi vše, jdi na východ, vejdi na toaletu, přečti si noviny (mimochodem, to je snad na celé hře nejvtipnější, stojí za to číst noviny denně!), přivaž lano k háku, dolů, dej „hogwild" praseti, nahoru, jdi na jihovýchod, polib prase, jdi na západ.

Kasárny - neděle. Čekej 2x, vezmi vše, čekej, prozkoumej habachi, čekej dokud nepřijde sluha, jdi na západ 2x, dej kartičku Giovannimu, oblékni kabát, vezmi si balíček, prohlédni balíček, vezmi si fazoli, jdi na východ, jdi na jih, naplň helmu vodou, jdi na západ, jdi 2x na sever, přečti si noviny, zasaď fazoli, nalij vodu na fazoli, nahoru, na sever, seber roští, jdi 3x na ..., jdi na východ, dej roští do krbu, zapal roští pochodní, poruč si tříšť (float), jdi na západ, jdi na sever, nasaď si kryty na uši, dej minci zpěvákovi, 2x čekej, promluv se zpěvákem, jdi 2x na sever, nahoru, čekej 3x, odendej banán, hoď banán do rybníka.

Hřbitov - pondělí. Přečti si noviny, jdi na západ, promluv se stromem, vylej tříšť na kořeny, promluv se stromem, jdi na západ, odstraň větve, otevři dveře, dolů, otevři schránku, vezmi poštu, jdi na západ, jdi na severovýchod, jdi na jihozápad, jdi na východ, otevři prkennou bariéru sekerou, jdi na východ, odstraň koberec, otevři dveře, odemkni skříňku, vezmi si vousy, nahoru, prohledej kosti, jdi dolů, jdi 2x na západ, nasaď si vousy, klekni si, jdi na jih, dej poštu trpaslíkovi, ukaž řidičský průkaz trpaslíkovi, sundej si vousy, jdi na jihovýchod, jdi na západ, hraj hru pexeso dokud nevyhraješ, jdi na severovýchod, kup kámen, jdi na jihovýchod, zatáhni za páku, nabij prak, sedni si, zmáčkni zelený knoflík, vystřel z praku na páku, postav se, vezmi si vidličku, přivaž k sobě lano, skoč, jdi na východ 2x, nahoru, polož kámen, nahoru, strč do desky.

Silnice - úterý. Přečti si noviny, otevři knihu, dej kupon Brucemu, přečti si menu, vyber si „Mead Lite", jdi na jih, jdi 2x na západ, vylez po kramlích, seber plody, jdi na severozápad, nalij „Tort-Ease" želvám, jdi na východ, dej medovinu Oafovi, seber větev, jdi na západ, jdi na jih, zapal větev smůlou, jdi na sever, nahřej vosk, seber vosk, otiskni vosk na klíči, jdi na jih 2x, jdi na východ, jdi na sever, dej vosk Howardovi, jdi na jih, jdi na západ, jdi na sever 2x, odemkni dveře, hraj, dokud nevyhraješ.

Vchod - středa. Přečti si noviny, jdi na sever, posmívej se lidem, čekej 2x, dělej obličeje na kluka, promluv s Byronem, čekej, dokud nebudeš volný, jdi na západ, dej jablko do prasete, vezmi si zástěru, jdi na severovýchod, zastřel lva, medvěda i tygra, jdi na jihozápad, jdi na východ 2x, sedni si na polštářek, jdi na západ, jdi na sever, jdi na západ, dej stuhu na hada, přivaž lano k Aardvarkovi, strč do stínidla, seber kuličku, stoupni si na prkno, seber kuličku, seber lano, seber pijavici, jdi na východ, čekej do 11:01, 12:01, 13:01, hoď pijavici na kejklíře, seber rukavice, jdi na jih, navlékni rukavice, vyšplhej na stožár, jdi na sever 2x, dej boa Lily, jdi 2x na jih, jdi na západ, dej píšťalu muzikantovi, nasaď si sluneční brýle, hraj skořápky, jdi na východ, jdi na severovýchod, dej dřevoryt Barkerovi, jdi na jihozápad, jdi na jih, obleč si čepici a zástěru, jdi na západ, čekej, dokud terč není na velkých šupinách, pak střílej, seber draka, vezmi vše.

Pastvina - čtvrtek. Přečti si noviny, usměj se na jednorožce, seber list, skoč, jdi na západ, oblékni si šat, zazvoň na zvonek č. 10 (chceš-li zvonit na ostatní, napřed save!), dej papír dívce, dej list do kapesníku, dej kapesník dívce, zmáčkni dívku, na všechny otázky odpověz ano, čekej 10 minut, jdi na sever, vlez do kádě, natáhni si prsten, čekej do 10:01, dej knihu dívce, zmáčkni dívku, vezmi si knihu, čekej 3x, skoč do úst, přečti nápis, čekej, jdi na jihozápad, zavolej 1-800-DOMINUS, jdi na západ, jdi na sever, jdi na jih, promluv s bohyní, čekej, dokud se neobjeví posel, zatáhni za ocas, rozsviť svíčky ohněm, jdi na sever, dej dort muži, jdi na jih, seber klíč, jdi na východ, jdi na jih, dej poznámku Clie, čekej, dokud nebudeš v Mortyho kanceláři, dej poznámku Mortymu, jdi na východ, seber kostým, jdi na sever, seber poznámku, jdi na jih, dej poznámku Clie, čekej, dokud znovu nebudeš v Mortyho kanceláři, dej poznámku Mortymu, jdi na východ, seber modř, jdi na východ 2x, zatoč klikou, seber slimáka, jdi na západ, dej známku mužovi, dej mince do stroje, jdi na sever, promluv s ženou, přečti seznam, jdi na jih 2x, dej knihu muži, jdi na sever, jdi na západ, jdi na sever, jdi na severovýchod, dej láhev muži (opakuj 3x, nebo dokud neodejde), seber vejce, jdi na jihozápad, odhoď vejce, sněz slimáka, otoč se dokola 2x, zakvič, nahoru, odemkni zámek, seber páčidlo, čekej.

Pobřeží - pátek. Přečti si noviny, promluv se všemi, jdi na prám, dej bobule Zuluovi, čekej, dokud se nesetkáš s Khanem, jdi na severozápad, jeď na Milliganův ostrov, seber deštník, seber láhev (pokud není na místě, čekej), vyndej z láhve knihu, přečti si knihu, dej knihu do láhve, hoď láhev do vody, zařvi, čekej, dokud se láhev nevrátí, seber láhev, seber certifikát, sedni si, jeď na ostrov pokladů, otevři branku, odpovídej na otázky, získej láhev rumu a pásku na oko, sedni si, jeď na ostrov opic, zahalekej, dej banán opici, seber kokosový ořech, sedni si, jeď na ostrov Liliputánů, dej deštník na pás, dej kokosový ořech na pás, zatáhni za páku, dej draka na pás, sedni si, jeď na ostrov Gnollů, slez z voru, jdi na východ, dej kokosový ořech na gilotinu, jdi na západ, sedni si, jeď na ostrov fantazie, dej rum do kokosového ořechu, dej deštník do ořechu, dej nápoj Daddoovi.

Černá chodba - sobota. Přečti si noviny, dej vidličku do dehtu, hoď páčidlo na ptáka, dej řízek na oko, přestřihni vedení kleštěmi, seber „candygram", otoč měsíc šroubovákem, otoč hodinovým sklem, podívej se do koule, dej oči do lebky, zařvi, IIIVX, jdi na západ 2x, seber makeup, otevři okno, jdi na východ, čekej do 10:31, dej makeup na řetěz, jdi na západ, sedni si na koště, opakuj dokud cílem nebude „crawlspace", otevři dveře, nahoru, čekej do 10:01, čekej, dej „candygram" čarodějnici, seber Lolrealle, ven, polib L., zapískej na píšťalku, nasedni na kachnu.

Cpt. Vlada
(to je podpis, ne příkaz).

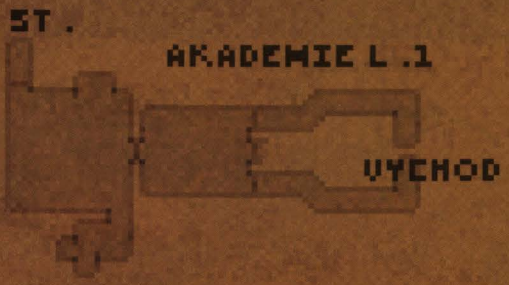
Firma:	Legend	
Rok výroby:	1993	
Typ hry:	Adventure	
Na počítač:	PC	
Minimum:	7MB	
Originalita	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Atmosféra	75	xxxxxxxxxxxxxx
Grafika	77	xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70	xxxxxxxxxxxxx
Efekty	75	xxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 73*

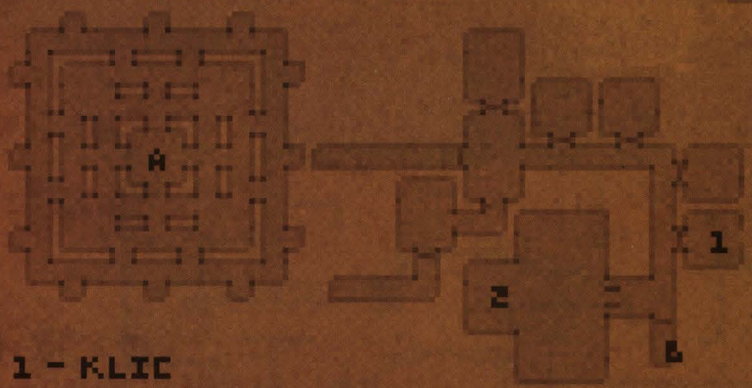
Poznámka: Velká švanda

ULTIMA UNDERWORLD II

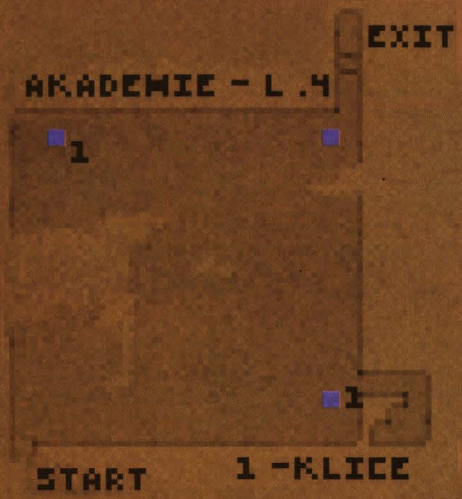
DOKONČENÍ

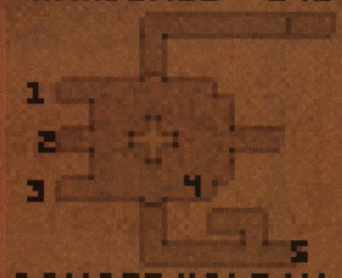


1 - OTEVIRA DVERE



1 - KLIC
2 - ZDE LEZI BLACKROCK GEM A NEKOLIK RUN, ZAROVEN ZDE POUZIJTE MAGICKOU HULKU
A - REBUS: 3,5,2,9 POCITANO OD CERVENEHO CTVERCE
B - ZKOUSKA





POMOCI HOLE NA 4 STISKNETE TLACITKA 1,2,3
5 - KLIC

2 - POTION NA ZASTAVENI CASU
I - SPRAVNE TELEPORTY

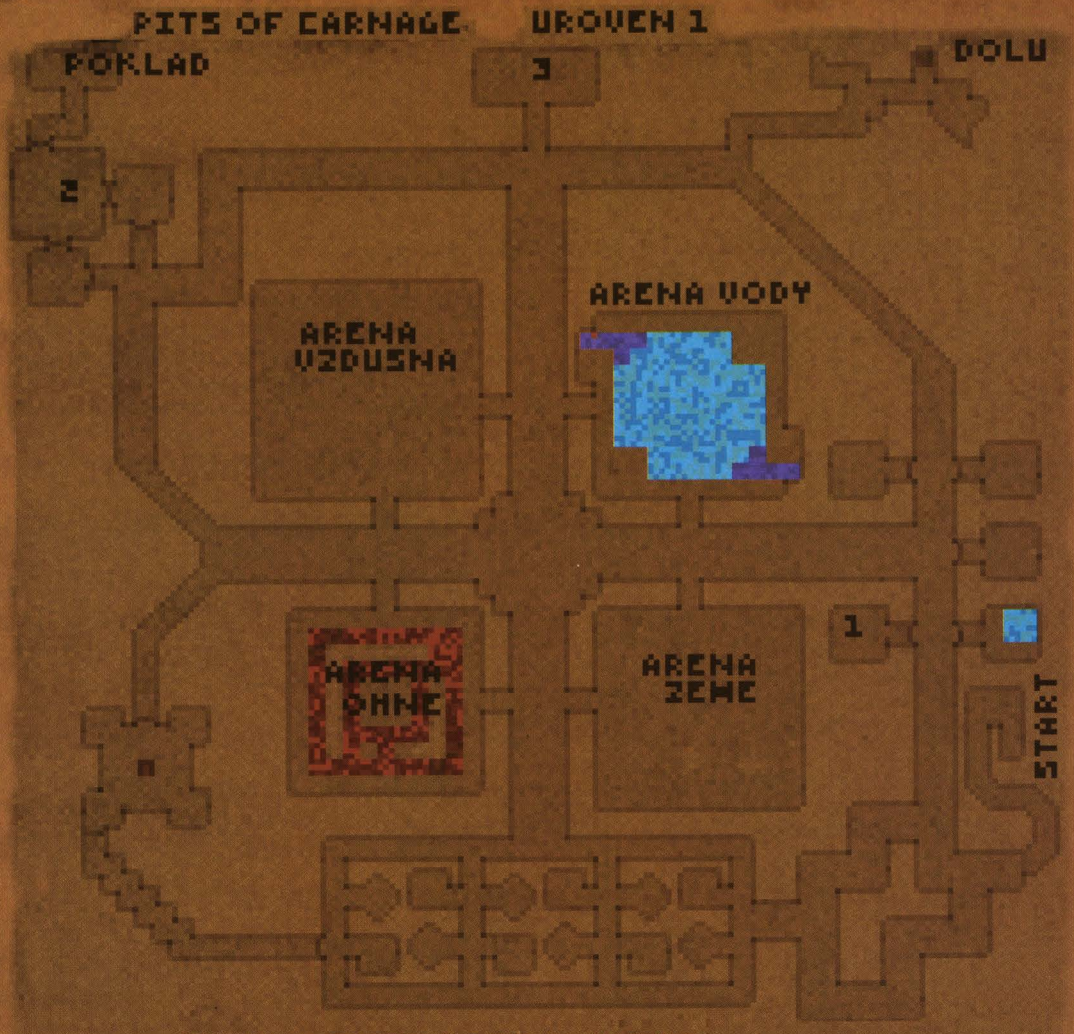
V minulém čísle jsme znovu otiskli několik map z první části návodu plus čtyři další - úrovně **Killorn Keep** a **Talorus**. Mapy k Taloru zůstaly bez legendy, jelikož jsme s jejich vydáním původně nepočítali. Legendu k zemi Talorus vydáváme tedy nyní. Zdálo se nám, že se návod příliš táhne a otiskujeme tedy jeho poslední část. Tentokrát si toho vezmeme trochu více: bude se mluvit o úrovních:

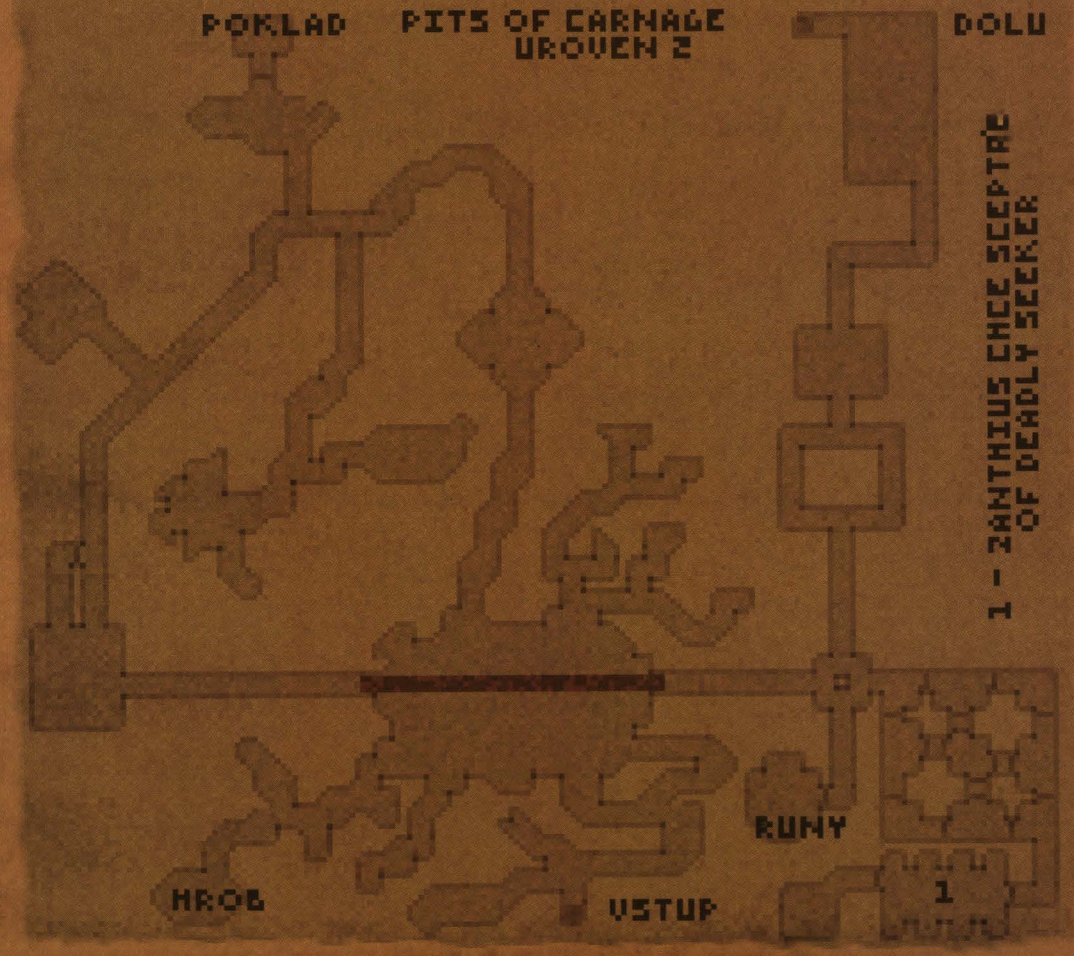
1) **Talorus**
2) **Pits of Carnage (Krvavé jámy)**
3) **Mage Academy (Magická akademie)**
4) **Tomb of Praecor Loth (Hrobka Praecora Lotha)**
5) **Ethereal Void (Věčná pustina)**

Jak vidíte, čeká vás ještě spousta chození a máchání mečem. Pokud se nyní nacházíte v úrovni Talorus, bude vám cesta do konce trvat (při pohodovém paření) tak čtyři - pět dní. Snad to dokážete, hlavně se držte map.

TALORUS

Úkolem této úrovně je kromě nalezení Black rock gemu proniknout do vývojového střediska místních améb a změnit nastavení inkubačního stroje. V první místnosti nezapomeňte vzít kovovou tyč, kterou kouzelnice z Killornu spolu s pavoučími vajíčky dokáže proměnit ve velice potřebnou věc, ale o tom až později. Podle mapy si jděte promluvit s Historianem, Futurianem a s Data integratorem. Po počátečním zmatku vám dojde, že musíte přinést tři předměty do výrobny (Bliy Skup Chamber) a s jejich pomocí změnit genetický kód nastavený Guardianem. Za prvé budete potřebovat Controller crystal, který se nachází



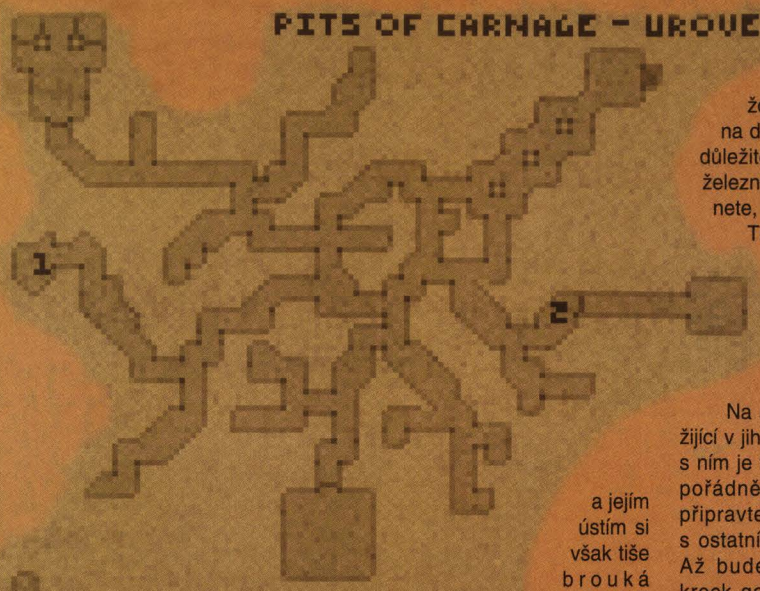


v pokoji na Futurianem, za druhé se bude hodit Information crystal ležící poblíž lávového pole v úrovni 2 a za třetí musíte získat přístroj Delgnigzator ležící v level 2 v místnosti s Vorz Skupem (viz mapa). S těmito třemi poklady se znovu stavte u Data integratora a nechte si podrobně popsat, jak máte postupovat ve vývojové místnosti. Abyste se do této místnosti dostali, musíte zabít jejího strážce Bliy Skup Ductsonora. Jakmile budete na místě, položte informační krystal na fialové políčko, kontrolní krystal na políčko žluté a delgnigzátor položte do pole modrého. Zatáhnutím za řetěz aktivujte výrobu a jděte o svém činu povědět Historianovi. Za odměnu vám umožní přístup k Blackrock Gemu. Tímto je tento svět uzavřen, vraťte se do zámku, dejte černý diamant ohřát kouzelníkovi Nystulovi a jděte do pevnosti Killorn Keep k čarodějce Altaře. Dejte jí pavoučí vejce, kovovou tyč ze země Talorus a černou perlu, kterou vám při minulém setkání půjčila. Z těchto tří komponentů vám vytvoří hůlku zakončenou kouzelnou perlou, pomocí níž budete muset zbavit každý z osmi světů Guardianovy magie. Docílíte toho tak, že se touto hůlkou dotknete v daném světě země v místě, kde je Guardianova moc nejsilnější, kde po sobě zanechal nějakou stopu.

Ihned jděte hůlkou očistit věž Goblinů a Ledový svět. Ve věži hůlku použijte v nejvyšším patře, kde jste našli Bishopa, ve světě ledovém zaženete Guardiana v opuštěném městě Anonodus, tuknete-li do země v místě, kde jste potkali ducha Beatrici. Killorn budete moci odčarovat až později. Až budete s touto prací hotovi, vydejte se do nové země:

MAGICKÁ AKADEMIE

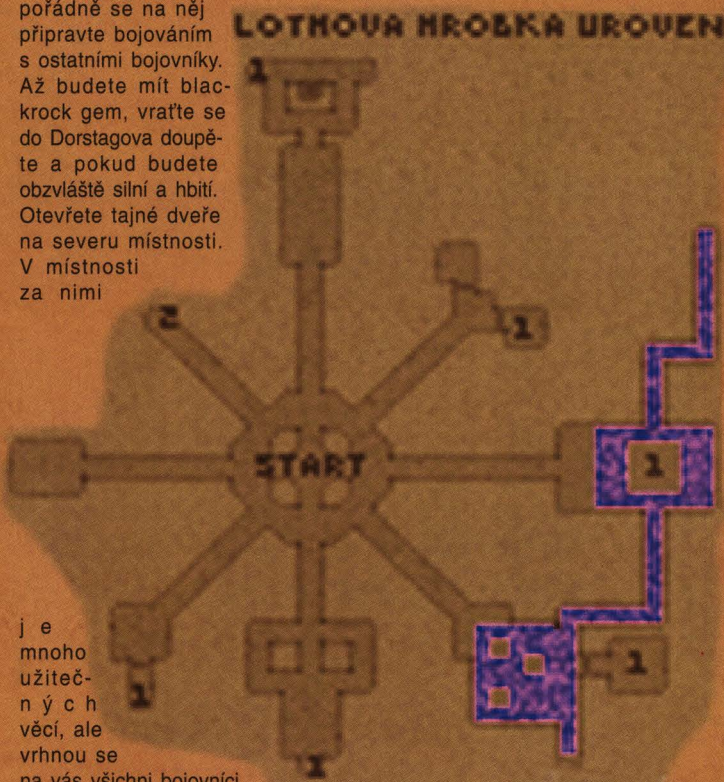
Pravděpodobně nejtvrdší zóna celé hry. Budete musete kouzlit jako diví, při spánku se vám však mana nebude doplňovat (!) a věřte mi, že ji budete potřebovat hodně. Vezměte si tedy s sebou spoustu lektvarů doplňujících manu (můžete si je spolu s jinými užitečnými věcmi koupit od obchodníka v hale Killorn Keepu). V první místnosti akademie si promluvte s věčným studentem. Dozvíte se, že vás čeká velmi složitý test složený s osmi zkoušek. Při postupu zkouškami hledejte pohozené kouzelné hůlky a lahvičky, některé z nich mi opravdu pomohly. Pokud budete v krizi a mana vám dojde úplně, musíte se vrátit na začátek akademie, zde se vyspat a teprve poté pokračovat v testu. Dejte se na sever, kouzlem otevřete pravou mříž, pořádně se vyspěte a na konci chodbičky se teleportujte do testu 2A. Test 2A je jednoduchý - stačí se proklouzat ke klíči, s ním odemknout mříž a proklouzat se do testu 2B (viz mapa). Test 2B je pohoda, stačí proběhnout kvádry rovně. Část třetí je však naopak tuhá a několikrát mě dohnala k zoufalství. Mapu k ní nevydáváme, jelikož to nemá smysl. Musíte se dostat do chodby, která se nachází naproti místu, kde začínáte. Mezi vámi



s truhlou. Z truhly vyberte poklady a hlavně baziliščí olej. Z tohoto pokoje vede ještě další schovaná cestička do zamřížované, zdánlivě prázdné místnosti. Zakouzlete Telekinesis a prošahejte na dálku podlahu skrz mříže. Pod tajnou deskou naleznete mimo jiné velmi důležitou runu VAS umožňující nejvyšší kouzla jako létání, zastavení času, železné maso a Portal. Pokud se k runě prostě nedostanete, nebo ji nenaleznete, můžete ji získat ještě v level 3 krvavých jam, viz následující kapitola. Tím bude akademie kompletní, uff.

KRVAVÉ JÁMY (Pits of Carnage)

S krystalem ohřátým od Nystula se přeneste do světa bojovníků - do Krvavých jam. Ve čtyřech arénách zde neustále probíhají boje na život a na smrt. Tomuto světu vládne výborný bojovník Dorstag, kterého musíte vyzvat na souboj a zmocnit se jeho Blackrock gemu. Na souboj ho však můžete vyzvat až poté, co v aréně porazíte kouzelnici žijící v jihozápadním rohu jeskyně. Dorstag výborně střílí ze samostřílu a souboj s ním je tuhý oříšek, pořádně se na něj připravte bojováním s ostatními bojovníky. Až budete mít blackrock gem, vraťte se do Dorstagova doupěte a pokud budete obzvláště silní a hbití. Otevřete tajné dveře na severu místnosti. V místnosti za nimi



je mnoho užitečných věcí, ale vrhnou se na vás všichni bojovníci okolo, můžete to zkusit. Nakonec jděte do místnosti na severu, ve které se na stropě nachází padací dveře. Zde odkouzlete hůlkou moc Guardiana a posbírejte několik uspávacích rostlin. V severovýchodním rohu mapy sejděte do level 2.

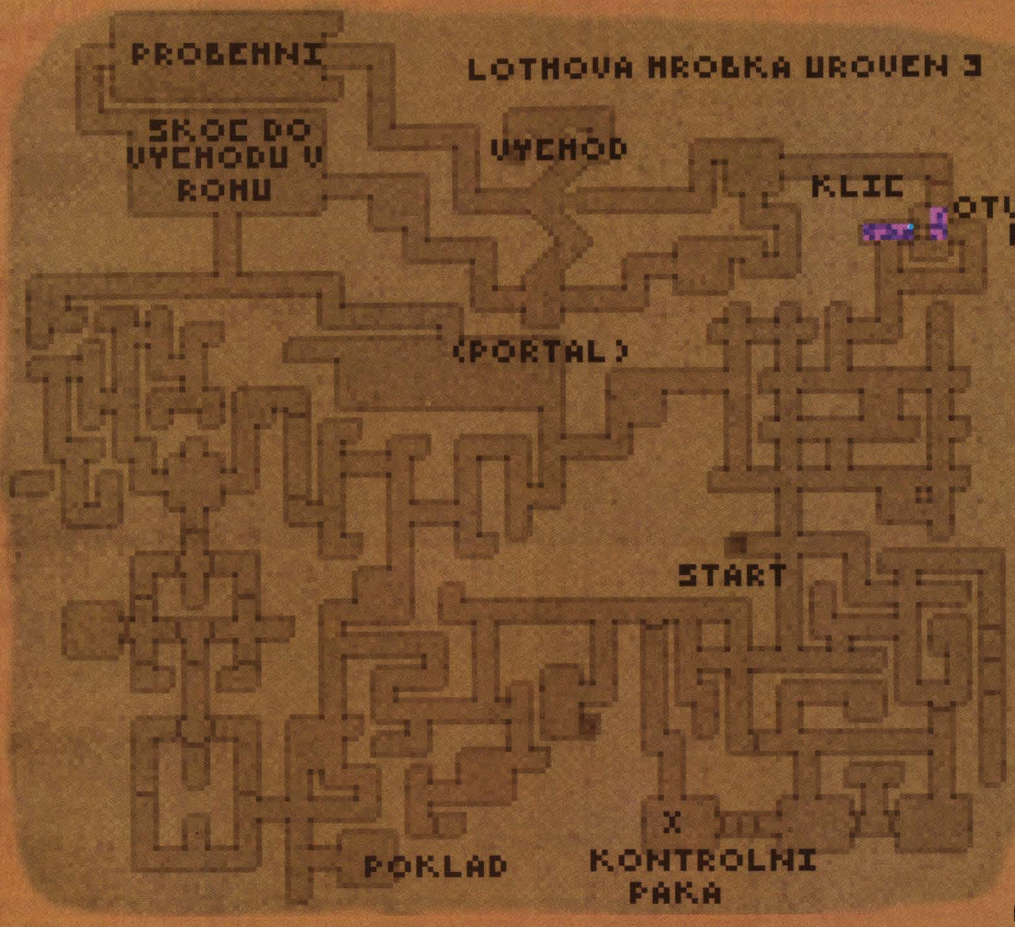
V této zóně se musíte dostat ke kouzelníkovi Zoranthovi. V cestě vám bude stát mnoho příšer a rébus se zavřenými mřížemi, nenarazíte však na žádný větší problém. Kouzelník vás požádá o nalezení jeho žezla Sceptre of Deadly Seeker. To se ale nachází až v Červeném pekle ve věčné pustině, takže ho zatím opusťte a sejděte do level 3. Zde je spousta více méně zbytečných pokladů. Smrtka ve východní místnosti, jejíž doupě otevřete tlačítkem objeviv-ším se po zakouzlení Revel, vlastní několik zajímavých run a předmětů. Pokud jste nezvládli zvláštní zkoušku Magické akademie a nemáte runu VAS, musíte ji sebrat zde. Na mapě je místo označené jako problémové, jelikož vám nemohu přesně poradit. Úzkou škvírou ve zdi zavalenou balvany se musíte dostat do tajné jeskyňky s runou VAS. Kameny asi musíte prokopat krumpáčem a vlevitovat dovnitř. Já jsem se dovnitř dostal pomocí kouzla Gate, které bez runy VAS ještě kouzlit nemůžete. Ať tuto svízelnou runu seberete v magické akademii nebo tady, musíte jí získat. Kouzlo Gate je mimochodem velice potřebná věc. Musíte k němu mít dva kameny moonstone (první je v level 3 pod domovským zámkem hlídaný dvěma beholdery a druhý se nachází v akademii, level 5). Položíte-li jeden z kamenů na jakékoliv místo ve hře a odejdete-li poté libovolně daleko, zakouzlením Gate na kámen druhý se k prvnímu teleportujete. Tj. jeden kámen si můžete položit například do Killornu k Altaře a kdykoliv se přenést k ní a zase zpět. Pokud se nebudete moci protáhnout malou škvírou, apod., vhoďte dovnitř Moonstone a teleportujte se na něj. To by mělo být všechno ke krvavým jámám.

a jejím ústím si však tiše brouká láva v hlubokém příkopu. Zakouzlete chození po ohni (Fireproof), denní světlo (Daylight) a ovládání předmětů na dálku (Telekinesis). Lávovým polem přeběhněte na místo pod protější chodbou, stoupněte si na kamenný čtverec a telekinezí mačkejte tlačítka u vrcholků stěn okolo tak dlouho, dokud s vámi kámen nevyjede nahoru do úrovně chodby. Je to peklo. Chodbou se dostanete do testu 4. Zde stačí najít podle mapy dva klíče v 3D bludišti a odemknout si východ.

Část pátá mi dala pěkně zabrat. Na jejím začátku seberte ze země dřevěnou tyč a s její pomocí stiskněte tři tlačítka ve výklencích. Otevře se vám jedna z mříží, za kterou naleznete klíč k východu. Než tento test opustíte, nalezněte zde ještě druhý kouzelný kámen moonstone. Nevěřili byste, jak jsem tancoval okolo tlačítek, dokud jsem nezjistil, že se mají mačkat zdálky holí, hrůza. Test 6 bez komentáře - držte se mapy a používejte teleporty označené **„I"**. Sedmičku si pořádně proplavte a na jednom z ostrůvků u stěny najdete klíč. Vodní nádrž pak budete muset přeskákat horem po sloupech metodou pokusu a omylu tak, aby vám nezmizely sloupy u východu. Osmý test si vyřešte sami prolézáním teleportů podle nápovědy uvedené na mapě. Až se vybludíte ven, váš test je u konce, avšak kouzlení ještě neskončilo.

Stále se nacházíte na mapě Akademie, level 8. Pro ty obzvláště zdatné připravili mistři kouzelníci speciální zkoušku. Přístup k ní získáte odemčením tmavých dveří klíčem 1. Na místě označeném 2 si vezměte Blackrock gem, odkouzlete Guardianovu moc hůlkou od Altary a poberte runy. Za tmavými dveřmi naleznete nový svět. Pomocí mocných kouzel, jako je **Zmražení, Telekineze** a **chození po vodě** se přes vodní bludiště

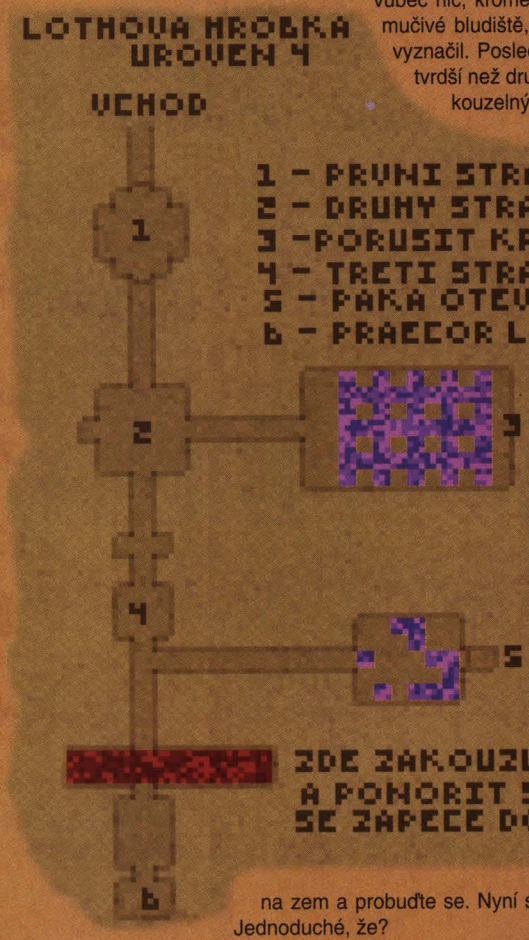
a menší boje dostaňte do místnosti s jezírkem, odkud povede teleport na začátek. Do teleportu však nevstupujte! Zakouzlete Night Vision a po neviditelné stezce se vydejte do tajných místností, na jejichž konci naleznete pokoj



Nyní se vraťte do zámku, dejte Blackrock ohřát Nystulovi a promluvte si s lidmi. Doslechnete se, že se zjistilo, že v zámku vraždil Patterson. Najděte si jej a zabijte ho, teprve poté se vám otevře cesta do nového světa. Než se tam však vydáte, stavte se ještě v ledových jeskyních a nejvýchodnější části level 2 vhoďte do bahnitého jezírka baziliščí olej a v této směsi se vykoupejte, měli byste dostat hlášení o tom, že je vaše tělo namazáno bahnem. Pozor, jezírko sice není označeno na mapě (já vím, je to chyba...), ale tato operace je důležitá k dohrání hry. Další odchylkou od zkoumání nových světů je odkouzlení zlé Guardianovy moci z pevnosti Killorn Keepu. Vydejte se tam a v jihozápadní části level 1 projděte kouzlem Portal skrze zeď do chodbičky, jež nemá žádný normální vchod (viz mapa). Seběhněte dolů, zabijte strážce a v místnosti za ním použijte Altařinu hůlku - hotovo. A teď už konečně ke krystalu, do hrobky Lotha.

TOMB OF PRAECOR LOTH

V první úrovni posbírejte co nejvíce útržků map, není to sice podmínkou, ale velmi vám to usnadní průchod třetím levelem, který je spíše tuhý. Kromě map si v této první úrovni také prokopejte krumpáčem cestu k Blackrock Gemu a na místě, kde leží použijte Altařinu hůlku. V level 2 není vůbec nic, kromě Lothovy ženy, se kterou si můžete tak akorát pokecat (drbna i po smrti). V levelu 3 na vás čeká mučivé bludiště, které opravdu stojí za to podvést a projít zdí pomocí kouzla Portal v místě, které jsem na mapě vyznačil. Poslední, čtvrté, patro hrobky je posmrtným domovem krále Lotha. Jeho ostatky hlídají tři zombie, jeden tvrdší než druhý. Detailní popis toho, co v této úrovni máte udělat se nachází přímo na mapě. Od Lotha dostanete kouzelný roh (horn) a prapor rodu (banner). A teď dávejte pozor, zabijeme dvě mouchy jednou ranou. Jistě si pamatuje, že těsně před Lothovou hrobku jste po neviditelném mostě přecházeli řeku lávy. Bez jakéhokoliv kouzla do ní skočte, oheň vás zabije a vy se probudíte v krystalu světů. To, že jste se koupali v ohni však ještě mělo i jiný efekt - bahno z ledového světa se vám zapeklo do kůže. Aby vaše transformace byla úplná, zakouzlete ještě kouzlo Iron Flesh - vaše tělo bude z porcelánu. Nystul vám ohřeje poslední Blackrock Gem a cesta do posledního světa se otevře.



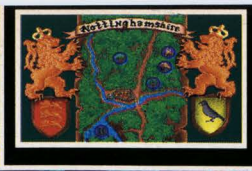
ETHEREAL VOID (VĚČNÁ PUSTINA)

Této zemi vládne totální chaos. Je zcela nemapovatelná a ani se sama nemapuje. Jediné, na co se jednoznačně dělí jsou čtyři barevné světy. Nejprve navštivte svět červený (projděte rudým teleportem) zvaný Red hell a na jeho konci seberte žezlo Sceptre of Deadly Seeker. S tímto úlovkem se vraťte do krvavých jam, do level 2. Zde žezlo dejte kouzelníkovi Zoranthovi, za odměnu dostanete láhev s djinem. Opět jděte do Viodu a projděte bílým teleportem. Zde uvidíte na zemi velký pentagram hlídaný velkou lebkou. Toto místo se jmenuje SIGIL OF BINDING a pouze zde můžete bezpečně krotit djiny. Položte proto láhev od Zorantha na pentagram a rozbijte ji mečem. Pokud jste postupovali správně a vaše pokožka je již porcelánová, duch do vás vejde. V opačném případě zemřete. Kromě této transformace je ve věčné pustině vaším úkolem získat poslední BLACKROCK GEM. Nachází se ve svatyni duchovna neboli ve SHRINE OF SPIRITUALITY, která se otevře, projdete-li všechny čtyři barevné světy. Je tu však jeden ČÍT, jak Blackrock získat rovnou a bez námahy! Pokud ho chcete použít (a celý tento svět tak přeskočit), postupujte takto: vraťte se k diamantu světů a ujistěte se, že máte u sebe dva kameny Moonstone. Jeden z nich položte na zem a snězte uspávací byliny z krvavých jam, level 1. Do ruky si vezměte druhý moonstone (změní se vám v kurzor) a tlačítkem **F10** jděte spát. Často se vám bude zdát (ale jen po požití bylin!) sen o svatyni duchovna s malým oltářem uprostřed. Jakmile se objevíte ve snu, položte moonstone, který držíte v ruce, na zem a probuďte se. Nyní se na něj prostě teleportujte kouzlem Gate Travel, seberte Blackrock gem z oltáře a vraťte se zpět. Jednoduché, že?

ZÁVĚR HRY

Vraťte se do zámku, promluvte si s lidmi a dejte Nystulovi ohřát gem. Poslední Blackrock gem vložte do krystalu pod zámkem. Po menším zemětřesení se vydejte do pevnosti Killorn Keep, kde Guardianova moc zůstává v podobě despotické ženy jménem Mors Gotha. Najděte si ji ve čtvrti pro vojáky (barracks) a zabijte ji. Ukradněte její knihu kouzel (spellbook) a probojujte si cestu zpět do zámku. Knihu dejte kouzelníkovi Nystulovi a na jeho všetečné otázky odpovězte: **„Throne Room“** a **„Four“.** Vyjděte na chodbu a zabijte oživlou Gothu. Nyní již nezbývá, jen vstoupit do trůnního sálu a zhlédnout gratulačky. To byla ale pařba, co?

ANDREW



Název hry: Conquest of Longbow
Firma: Sierra On-line
Rok výroby: 1992
Typ hry: adventure
Na počítač: PC
Atari ST, Amiga
Minimum: 386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno: Sound Blaster

Obtížnost normální

Originalita	74	xxxxxxxxxxxxxx
Zábava	78	xxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	89	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	87	xxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	88	xxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	72	xxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 80%

Poznámka: Vy, kdož jste v této hře skysli, sorry za zpoždění.

THE CONQUEST OF LONGBOW

Trochu později přinášíme řešení na tuto adventuru od Sierry, která dala mnoha pařanům pěkně zabrat. Pracoval na ní stejný tým, který před třemi lety naprogramoval hru CONQUEST OF CAMELOT, která byla dokonalá. LONGBOW je vlastně další z mnoha zpracování příběhů **Robina Hooda**, jehož hrdinou tentokrát není Kevin Costner, ale vy sami. Hra se nám líbila hlavně proto, že je nádherně nakreslená a působí dojmem středověku, loupežných rytířů, hlubokého lesa a magie.

Den 1

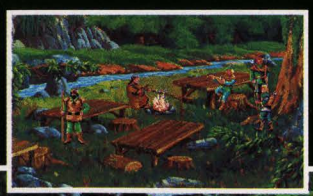
Jakmile se vzbudíte ve své jeskyni, seberte váček s penězi a roh se stěny. Vyjděte z jeskyně a promluvte si se svými muži. Jděte na pozorovatelnu (ta bude vaším oblíbeným místem, na mapě se jmenuje Overlook) a počkejte, až spatříte blížící se postavu. Ťukněte kursorem ruky na cestu a přibližte se ke kolemjdoucímu. Střelte vojáka šípem a dívka bude volná. Promluvte si se Simonem a Willem a jděte se učit řádnému střílení z luku u terče v severní části lesa. Naučte se dobře střílet (tento úkol si můžete ulehčit navolením Arkade level v herním menu na minimum) a jděte k chalupě vdovy (Widows cottage). Promluvte si s ní a s jejími syny a opusťte obrazovku.

Den 2

Prochoďte si celý les a nalezněte důležité lokace, zakreslí se vám na mapu a budete je moci navštěvovat přímo. Časem narazíte na Marian, která bude napadena mnichem. Mnicha zastřelte šípem a seberte Marianin střevíček. Svolejte přátele svým rohem (použijte ikonu rohu na sebe) a po debatě opusťte obrazovku.

Den 3

Jděte na vyhlídku a čekejte, až po cestě půjde žebrák. Chyťte si ho a za stříbrňák si kupte jeho šaty. Použijte je jako převlečení a jděte do města Nottingham. Najděte Lobba v Cobbler street a dejte mu Marianin střevíček. Dá vám za něj stříbrný hřeben, vraťte se spát do jeskyně.



Den 4

Ráno jděte opět číhat na vyhlídku. Až někdo půjde po cestě, seběhněte dolů a osvoboďte rolníka zastřelením vojáků lukem a šípy. Potom jděte do vrbího háje (Willow grove) a počkejte na Marian. Dejte jí hřeben od Lobba a polovinu diamantového srdce. Promluvte s ní a opusťte háj.

Den 5

Nejprve musíte jít k chatrči vdovy a získat informace o jejích synech. Poté jděte hlídat na vyhlídku a chyťte si hnědého mnicha ze zámku (pokud chytnete mnicha černého, postupujte podle dne 6). Použijte jeho róbu jako převlek a vydejte se do města. Jděte do hradu, podplaťte stráže a promluvte si s uvězněnými bratry. Vraťte se zpět k jeskyni a promluvte si s přáteli. Zvolte tichou záchrannou misi (hrad můžete vzít i útokem, dostanete se tak sice rovnou do dalšího dne, ale je to za málo bodů a ztratíte několik mužů). Pokud jste zvolili misi, vraťte se do města a navštivte opatství Abbey. Z prádelny (laundry) seberte tři kutny. Vyjděte zadním vchodem a keříkovým bludištěm projděte až na jeho severní konec. Vstupte do tajných dveří, prohlédněte si popraviště a vraťte se bludištěm zpět do budovy (zapamatujte si cestu!). Navštivte jídelnu vlevo (refectory) a promluvte si s představeným mnichem. Pošle vás se soudkem pro pivo. Jděte tedy do hospody a dejte sud krčmářovi, jakmile ho naplní, promluvte si se zdejším ožralou a obehrajte ho o ametyst. Doneste plný soudek opatovi a přijměte jeho nabídku ke hře „Kdo vypije více“. Jakmile bude nalita první sklenka, rychle si vhoďte do džbánku ametyst, alkohol se zmírní (zde pozor, musíte mít citlivý ovladač myši Mouse driver, jinak se vám nepodaří ametyst do hrnku vhodit). Až bude opat na mol ožralý, oberte ho o peníze a vezměte prázdný soudek. Jděte do jeho pokoje (Abbots room) a zpod polštáře na jeho posteli

vytáhněte truhličku. Vraťte se do hospody a zaplaťte dluh za pivo penězi představeného, také krčmáři vraťte soudek. Podle jeho rad projděte mříží a ve vinném sklepě prolezte druhým sudem do tajné chodby. Otvorem ve stěně se podívejte do strážnice, až stráže odejdou, proklouzněte dovnitř, položte čtyři pence na stůl a vraťte se do chodby. Podívejte se dírou a až si stráže odejdou užít peněz, opět vběhněte do strážnice, otevřete padací dveře v zemi a na zející otvor použijte kutny z opatství. Utečte hospodou ven, s opilým šerifem si promluvte. Perný den je za vámi.

Den 6

Jděte si promluvit s vdovou k chatrči a tradičně se postavte na vyhlídku. Tentokráte půjde černý mnich (pokud nešel včera, jinak se děj dní 5 a 6 prohazuje). Chyťte si ho, ukažte na něj kurzorem luku a přijměte jeho výzvu k souboji. Poražte ho a převlečte se do jeho róby. Vyvolejte mapu a jděte do kláštera. Seběhněte k bažině a zapískejte na mnichovu píšťalu. Převozník vás převeze ke klášteru. Stráží dejte píšťalku a váček s diamanty. Indentifikujte drahé kameny pomocí manuálu a jděte do jídelny (refectory), promluvit si s priorem. V levé horní věži je mučírna, kde musíte osvobodit vězně. Potom jděte do pravé dolní věže, kde ve studovně opět narazíte na priora. Vylijte na něj víno a seberte Fulkovu listinu (Fulks scroll). Podívejte se na polici s listinami. Pročtěte si je všechny a seberte listinu Marian. Vraťte se do mučírny a dejte vězni listinu Fulks scroll. Cestu ven z kláštera si otevřete stisknutím kamenných hlav v pořadí: **Thoughtfull, Hungry, Foolish.**

Den 7

Ráno spěchejte na rande s Marian do vrbího hájku. Dejte jí listinu z kláštera a pokud jste tak ještě neučinili, darujte jí půlku diamantového srdce. Připravte si zlatou síťku od vdovy a choďte po lese tak dlouho, dokud nenarazíte na skřítka **Pixie**. Chyťte ho do sítě a on vás představí starému stromu. Na otázky stromu odpovídejte řečí druidů, tj. ukazováním na ruku podle předlohy v manuálu. Odpodědi jsou následující: Odpověď na otázku začínající „I am the heart..“ je WOOD, „High born, my touch..“ - SNOW, „I am the oustretched fingers..“ - FEATHER, „Golden treasure I contain..“ - BEEHIVE, „My first master has four legs..“ - FUR, „Metal or bone..“ - COMB, „Not born but from..“ - CHEESE, „I am two faced..“ - COIN, „I am the widow..“ - EYE. Pokud jste strom uspokojili, opusťte místnost.

Den 8

Jděte na vyhlídku, chyťte si obchodníka a kupte od něj šaty. Jděte do města na trh (Fair). Najděte učeného muže scholara, který se vyzná v erbech. Dejte mu listinu od Marian. Jděte doleva, zaplaťte penny, vyhrajte závod v lukostřelbě - dostanete zlatý šíp.

Den 9

Dnes vás budou honit šerifovi vojáci. Jakmile vyjdete z jeskyně, utíkejte směrem na jih. Utečte vojákům na jih do hájku druidů (souměrné stromy), ťukněte na sebe kurzorem ruky a napište druidsky „RUIS“. Po honičce jděte na číhanou na vyhlídku a čapněte si klenotníka. Klikněte na něj dvakrát kursorem ruky, převlékněte se do jeho šatů, otevřte malou krabičku a načerveňte se. Jděte na hrad, dejte penny strážci a ukažte diamant. Promluvte si s šerifem, položte diamanty na jeho stůl a odveďte ho do lesa (ukažte mu diamantové srdce).

Den 10

Ráno otevřte a přečtěte Fulkovu listinu z kláštera. Napište si první písmena latinských názvů stromů „BONITAS“. Kurzorem ruky ťukněte na bedničku z pokoje představeného a napište zmíněné heslo - získáte prsten s rubínem. Před jeskyní zatrubte na roh a přijměte Johnův plán. Jděte do hospody, třikrát promluvte s krčmářem a v zadní místnosti prolezte sudem do tajné chodby. Projděte opatstvím a keříkovým bludištěm k tajným dveřím na popraviště. Nasaďte si prsten s rubínem, počkejte na znamení trubky a vejděte do dveří. Ve vrbím hájku uzdravte Marian půlkou diamantového srdce.

Den 11

Svolejte lidi rohem a přijměte Tuckův plán, jinak je dnes osobní volno.

Den 12

Hned zrána vás budou opět obtěžovat šerifovi vojáci. Utečte jim stejným způsobem jako v den 9. Jděte na vyhlídku a počkejte si na rytíře. Chyťte ho a dvakrát mu druidí řečí napište na ruce heslo „LIONS“. Rychle ho zastřelte, prozkoumejte jeho tělo a zatrubte na roh.

Den 13

Toto je poslední den, takže si ho vychutnejte. Jděte k bažině před klášterem. Sundejte si prsten s rubínem a vezměte si prsten vody. Promluvte si s bludičkami a vstupte do loďky. Vystupte u věže a druidí řečí řekněte „GORT“, vylezte po břečťanu a druidí řečí řekněte „LIONS“. CONQUEST OF LONGBOW právě zařval. Congratulations.

ANDREW

+16